SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE **HOBBY CONSOLAS**

PLAYSTATION 3 • XBOX 360

FINAL FANTASY® XIII

ファイナルファンタジーXIII

Todas las claves de la aventura

- El análisis más completo
- Consejos, trucos y estrategias
- La historia paso a paso

52 páginas






EL KIOSKO DE MIC____MIC


HOBBY
CONSOLAS



Sumario

Este suplemento se regala inseparablemente con Hobby Consolas nº 222

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,99 € ■ Lanzamiento: 9 de marzo ■ 16

EL NUEVO «FINAL» por fin ha llegado. Rol del bueno con una historia que atrapa, un apartado gráfico de lujo y unos combates con los que no os aburriréis nunca.

LA SAGA ENTRA EN UNA NUEVA DIMENSIÓN

FINAL FANTASY XIII



Dos mundos enfrentados, seis héroes dispuestos a cambiar el destino, decenas de lugares que explorar y cientos de divertidas batallas por librar. Así es el nuevo «Final Fantasy XIII».

■ **LA SAGA «FINAL FANTASY» SE REINVENTA** en su estreno en PS3 y Xbox 360. Tras una larguísima espera que se remonta al 2006, por fin hemos jugado la versión para la consola de Sony (aunque se supone que son iguales, queremos dejar claro que no hemos probado la de Xbox 360).

El universo en el que se desarrolla está dividido entre dos países con modos de vida enfrentados. Por un lado Paals, el Inframundo, un lugar salvaje y natural poblado de extrañas criaturas. Por el otro, el Nido, una esfera flotante en la que la tecnología y los fal´Cie (unos seres con increíbles poderes) mantienen a salvo a sus habitantes, ya que en el Nido se vive con el miedo a un posible ataque del Inframundo.

Los seis protagonistas han sido convertidos por estos seres en lu´Cie, siervos con poderes mágicos que deben destruir el Nido. Si lo consiguen se convertirán en estatuas de cristal, pero si fracasan se volverán horribles criaturas sin conciencia. Por ello emprenderán un viaje por todos los rincones del Nido y de Paals para cambiar sus crueles destinos.

→ **EL DESARROLLO** "sabe" a «Final Fantasy», pero se han introducido muchísimos cambios. En especial en los combates, que son mucho más dinámicos y exigentes





LAS ESCENAS DE VÍDEO os dejarán con la boca abierta. Están a la altura de cualquier película de animación.



TODO TIPO DE CRIATURAS nos salen al paso en la aventura. Cada uno de ellos tiene un punto débil. ¡Descubridlo!



LA TRAMA sigue la línea de otros «Final» y vuelve a hacer hincapié en la amistad, la fuerza de voluntad y del amor.

ROL SIN SUBIR DE NIVEL

Esta nueva entrega deja de lado el clásico sistema de subir de nivel. Para fortalecer a los personajes debemos mejorar nuestro equipamiento e invertir puntos de cristal en el cristarium para aprender nuevas habilidades:



EN EL TALLER podemos usar los materiales que encontramos para mejorar e incluso transformar nuestro equipo.



EN EL CRISTARIUM elegimos qué nuevas habilidades y atributos queremos que aprendan los personajes.

2



3



ASÍ JUEGA UN HÉROE

Esta nueva aventura de «Final Fantasy» nos ha conquistado por:

1. LA AMBIENTACIÓN, mezcla de tecnología y mundo salvaje, es espectacular.
2. LA EXPLORACIÓN nos lleva por decenas de escenarios en busca de nuevos ítems.
3. LOS COMBATES están llenos de posibilidades estratégicas, son muy dinámicos y además espectaculares.

que en anteriores entregas. Los enemigos están a la vista, podemos esquivarlos o lanzarnos a por ellos (incluso atacarles por sorpresa) según nos interese, y las batallas se desarrollan a medias entre los turnos y el tiempo real; realizamos hasta seis acciones distintas en un turno, con lo que el ritmo es frenético aunque solo controlemos a un personaje de los tres que pueden formar equipo. Los otros dos realizarán acciones dependiendo del rol que les asignemos: castigador si queremos que ataque sin descanso; sanador si queremos que recupere las heridas del grupo; obstructor si queremos que debilite al enemigo con estados alterados, etc.

Además, el acertado sistema de formaciones nos permite ir cambiando el rol de cada miembro del equipo en función de las exigencias del enemigo. Creednos cuando os decimos que es- ▸▸



LIGHT

ESTA FRÍA EX-SOLDADO del Nido es la protagonista. Su misión como lu´Cie es destruir su mundo. En realidad quiere salvar a su hermana Serah, convertida en cristal por los fal´Cie.

EIDOLONES

Los eidolones son las nuevas invocaciones. Los obtenemos a lo largo de la aventura y su ayuda más de una vez nos salva de un apuro cuando el combate está casi perdido.



LA AYUDA que nos brindan estos mágicos seres viene de perlas en los combates más duros.



EN EL MODO EMPATÍA se transforman y nos subimos a ellos para atacar a los rivales.



LOS GOLPES FINALES de nuestros eidolones son siempre espectaculares y devastadores.



LAS MISIONES DE CAZA nos llevan a enfrentarnos con los enemigos más poderosos del juego, como este Bégimo.



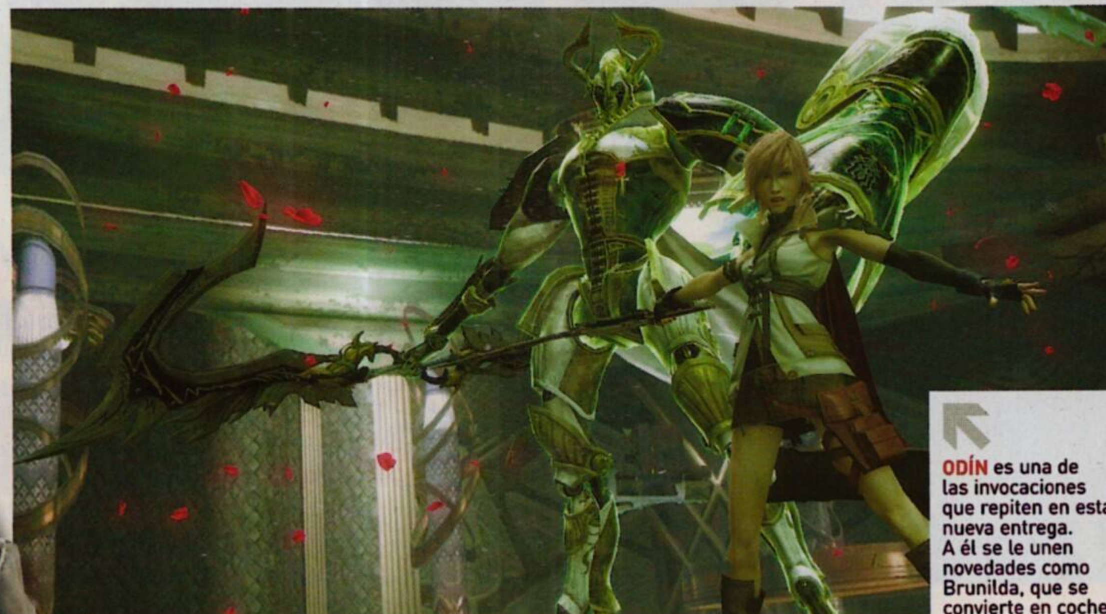
LAS ANIMACIONES Y LOS EFECTOS durante los combates nos han dejado con la boca abierta. Un auténtico "show".



EN ESTAS EFIGIES activamos las más de 60 misiones secundarias. Hay 4 niveles de dificultad según su color.



ATACAR POR SORPRESA a los rivales siempre supone una valiosa ventaja en la batalla. ¡Hay que ser como Snake!



ODÍN es una de las invocaciones que repiten en esta nueva entrega. A él se le unen novedades como Brunilda, que se convierte en coche.

CID

Este personaje, de recurrente nombre en la saga, es uno de los villanos que quiere destruir el Nido para siempre y una marioneta en manos de los Fal´Cie.

tamos ante los combates más ágiles y divertidos de la saga.

Pero las novedades no acaban ahí, ya que los combates nos exigen mucha más "sesera" que en anteriores entregas. No nos limitamos a atacar constantemente confiando en que los atributos de nuestros personajes hagan el trabajo solos, sino que tenemos que encontrar la estrategia que nos dé la victoria. Para ello tenemos que aturdir a los rivales, y eso hace que cada combate sea un nuevo reto y que tengamos que aprovechar a fondo todas las habilidades de nuestros héroes.

Un buen ejemplo de esto son los eidolones (Odín, Bahamut...) las invocaciones de esta entrega. Para conseguir que se unan a nosotros, la mayoría de las veces no tenemos que usar la fuerza. Algunos se unirán si demostramos ser buenos sanadores, si controlamos bien el ataque con estados



LOS COMBATES SON LOS MEJORES QUE SE HAN VISTO EN TODA LA SAGA



¿COMBATES POR TURNOS?

La saga casi siempre ha planteado batallas por turnos. En esta entrega también lo son, aunque resultan tan frenéticas que parecen en tiempo real.



PODEMOS ELEGIR hasta seis acciones distintas por cada turno de entre decenas de habilidades.



CONTROLAMOS A UN PERSONAJE y el resto actuará según nuestras órdenes.



ATACAR POR SORPRESA deja a los enemigos aturdidos, haciéndolos más débiles.



LA ESTRATEGIA es fundamental, por lo que debemos cambiar de formación y roles muy a menudo.

alterados, protegemos a nuestros compañeros, etc. Pueden luchar junto a su invocador, pero la novedad es que, pulsando un solo botón, nos subimos a ellos para realizar ataques devastadores.

→ **LA AMBIENTACIÓN TÍPICA DE LA SAGA** vuelve a estar presente, así que en nuestra aventura nos encontraremos con los simpáticos y serviciales chocobos, cactilios, boms, flanes y todo el universo característico de «Final Fantasy». La historia, contada a través de numerosas escenas de vídeo (quizá demasiadas), es mucho más adulta y compleja que en ocasiones anteriores, aunque la amistad, la lucha contra el destino o el amor (temas recurrentes en toda la saga) vuelven a ser protagonistas durante las más de 50 horas que tardamos en completar sus 13 capítulos. El universo tecnológico en el que se ambienta y la aguerrida protagonista principal, Lightning, una ex-soldado del Nido, nos recuerdan mucho a Cloud y el mundo de «Final Fantasy VII», pero esta vez con unos gráficos de auténtico escándalo.

→ **ESTA NUEVA ENTREGA ENTRA POR LOS OJOS** con un apartado técnico apabullante, no solo durante las impecables escenas CG que cuentan la historia, y a las que Square-Enix nos tiene acostumbrados, sino durante la exploración y las batallas gracias a un motor gráfico a 1080p que nos ha impresionado. El modelado de los protagonistas es de lo mejor que hemos visto en esta generación, con unas expresiones faciales y unas animaciones que quitan el hipo y que consiguen que nos encariñemos con los personajes.

Los bellos escenarios están plagados de detalles y de increíbles efectos de luz. Más de una vez ▸▸



UNA HISTORIA QUE ATRAPA

LAS ESCENAS CG nos cuentan la historia de un modo absolutamente "Hollywoodiense".

LAS NUMEROSAS escenas realizadas con el motor del juego son el complemento ideal para profundizar en la compleja historia.

LOS ESCENARIOS que visitamos están llenos de efectos de luz y de detalles de gran calidad. Desde lagos helados o ciudades futuristas hasta la naturaleza salvaje de Paals.

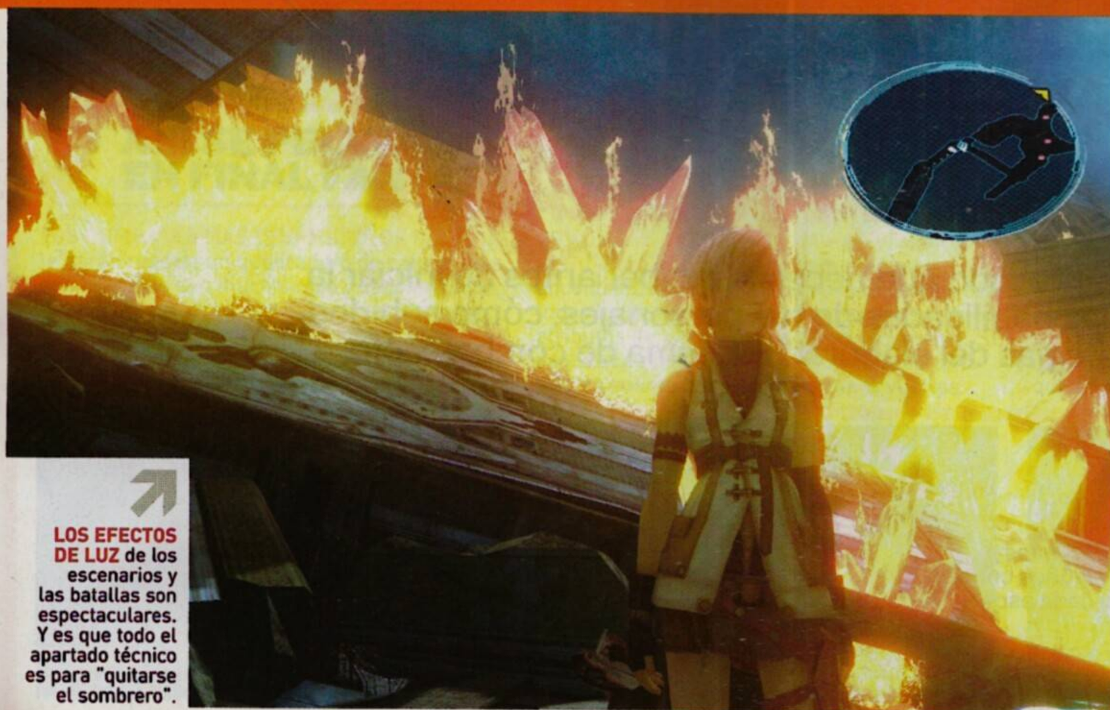


SERAH

Es la hermana de Light y novia de Snow (el rubiales guaperas). Fue convertida en cristal tras haber cumplido con éxito su misión como Lu´Cie. Light quiere devolverla a la vida.

nos quedamos ensimismados contemplando los fantásticos escenarios. El sonido también está a la altura, sobre todo en los momentos más épicos de la historia, aunque lamentablemente las voces se mantienen en inglés.

EL RESULTADO FINAL ES EXCELENTE, aunque no todo es perfecto en esta entrega. Las expectativas eran muy altas y en su mayor parte se han cumplido con creces. Aún así, muchos fans de l saga y del rol japonés sentirán qu el juego se ha "occidentalizado demasiado, perdiendo por el ca mino alguno de sus rasgos carac terísticos y centrándose demasia do en los combates. Por ejemplo se ha eliminado la exploració de ciudades, los diálogos con su habitantes o las tiendas, hacién dolo más lineal. Pero sobre tod echamos de menos los minijuego y mayor cantidad y variedad d

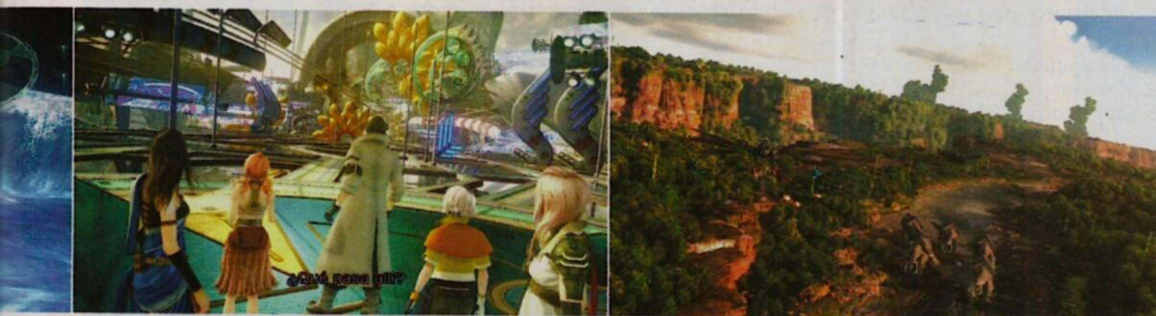


LOS EFECTOS DE LUZ de los escenarios y las batallas son espectaculares. Y es que todo el apartado técnico es para "quitarse el sombrero".





EL DESARROLLO ES MÁS LINEAL, CON MENOS EXPLORACIÓN Y MINIJUEGOS



misiones secundarias, que sí eran protagonistas en anteriores entregas. Todo ello para simplificar el desarrollo y hacerlo más accesible a los jugadores menos expertos.

Pese a todo, sigue siendo el mejor juego de rol venido de Japón de esta generación, el más completo, con un apartado técnico brillante y los combates más divertidos, profundos y gratificantes de toda la saga. Una joya que ningún fan debería perderse. HC

PURO "FINAL"

Aunque esta entrega supone un cambio importante en la saga, sus amigos y enemigos más característicos no han querido perderse una cita tan esperada por todos:



LOS LOCOS BOMS son un auténtico peligro cuando se ponen en plan kamikaze.



EL ESCURRIDIZO CACTILIO vuelve para deleite de millones de fans y desesperación de Sazh.



LOS CHOCOBOS nos sirven para recorrer grandes distancias y descubrir tesoros ocultos.



LOS FLANES son uno de los enemigos más recurrentes de toda la saga. Ahora en 1080p.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL APARTADO TÉCNICO es sencillamente espectacular. Personajes y escenarios en HD.

LOS COMBATES, que siempre nos obligan a idear una nueva estrategia, son muy adictivos.

lo peor

ES MUY LINEAL y "pasillero" durante la mayor parte del juego. ¡Queremos explorar más!

LA FALTA DE MINIJUEGOS decepcionará a los fans. No hay casinos, ni carreras de chocobos...

alternativas

«Lost Oddissey», es la apuesta más parecida (salvando las distancias gráficas) que encontraréis si os gusta el rol por turnos. Tiene una gran historia y es larguísimo. Si os va el rol en tiempo real, no lo dudéis y lanzaos a por «Fallout 3» u «Oblivion», dos obras maestras que os mantendrán enganchados a la consola meses.

GRÁFICOS Todo en esta entrega huele a superproducción. Los personajes, los escenarios y los combates os dejarán con la boca abierta. **96**

SONIDO Mezcla temas muy épicos con algunos menos acertados y más "fiesteros" al estilo japonés. Una pena que no esté doblado. **90**

DURACIÓN La historia principal dura 50 horas. Si queréis completar todas las misiones llegaréis a 100 horas, aunque no es muy rejugable. **97**

DIVERSIÓN La historia nos mantiene enganchados hasta el final y los combates siempre nos proponen algo nuevo para no aburrirnos. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Después de cientos de anuncios, noticias, rumores y vídeos, ha llegado «Final Fantasy XIII». La verdad es que no es el juego de rol perfecto, ya que han omitido algunos de los elementos que más gustan a los fans de la saga y que más personalidad daban a la serie, como los minijuegos o la libertad de acción. Pese a ello, el juego es redondo. Cada aspecto está pulido al máximo y los gráficos son de lo mejorcito que hemos visto, pero sobre todo nos han enamorado los combates, que sin duda son los mejores de cualquiera de sus entregas.

MANUAL DE ESTRATEGIA

En estas páginas encontrarás todo que necesitas saber antes de iniciar la aventura. Te explicamos las habilidades de tus personajes, cómo subirlos de nivel, las mejores estrategias del elaborado sistema de combate, etc.

EXPLORANDO EL MUNDO

La exploración en este nuevo «Final Fantasy» te llevará muchas horas. Aquí tienes algunos consejos que te ayudarán a explorar a fondo cada escenario.

EXPLORA CADA RINCÓN de los mapas para encontrar los mejores ítems. Aunque la mayoría están a la vista, los que contienen los ítems más jugosos están algo más escondidos. Cuando veas el primer cofre del juego, presta atención al sonido que hace. Eso te permitirá saber que tienes uno cerca, aunque no lo veas, cuando lo vuelvas a escuchar.

EL MAPA ES TU MEJOR AMIGO. En él encontrarás todos los puntos de interés de la zona, desde la ubicación de tu próximo objetivo o los puntos donde puedes guardar tu progreso, hasta las misiones secundarias.

PUNTOS DE COLORES. Los azules son saltos, los rojos sirven para activar mecanismos y los amarillos son para saltar con el chocobo a zonas que de otro modo son inaccesibles.


COFRES. Hay cientos de cofres repartidos y escondidos por todos los mapeados.


MAPA. Echa un vistazo al mapa en todo momento. Te señala los puntos de interés.


PUNTOS AZULES. Son lugares en los que los personajes realizan saltos especiales.


INTERRUPTORES. Sirven para accionar mecanismos que resuelven puzles.

TERMINALES DE GUARDADO

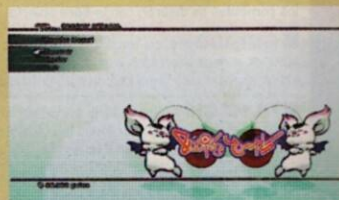
En el mundo tecnológico de «Final Fantasy XIII», las compras y la mejora de tu equipamiento se hace por Internet. Más concretamente desde los terminales de guardado, que además de salvar partida nos permiten acceder a las tiendas y el taller.

TIENDAS. Todas las tiendas del juego se desbloquean avanzando en la historia, generalmente después de acabar con jefes de final de capítulo. Algunos items los encontrarás en los cofres del mapa, pero hay algunas "joyas" que solo podrás comprar en las tiendas.


EN LA FERRETERÍA LENORA puedes comprar materiales para mejoras.


FARMACIA UNICORNIO vende ítems de recuperación, como pociones.


LA ARMERÍA PRAUTS vende armas tecnológicas creadas en el Nido.

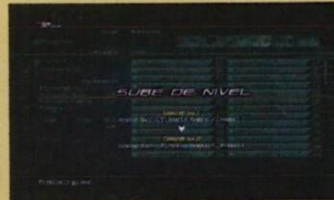

REGALOS MOGURI vende accesorios con habilidades muy especiales.

TALLER. En el taller puedes usar materiales que hallas en cofres y en los enemigos derrotados para subir de nivel las armas, algo que será indispensable para derrotar a los enemigos más duros del juego. Si inviertes bien tus materiales te harás con un equipamiento de lujo.


DESMONTAR ÍTEMS es el único modo de obtener algunos materiales.


ALGUNOS MATERIALES suben más un tipo de arma concreta que otras.


LA RECOMPENSA por desmontar una pieza en algunos casos será jugosa.



CADA OBJETO tiene un nivel al que puedes subirlo. El máximo es 99.

ASÍ SE PELEA EN FINAL FANTASY

LOS COMBATES MÁS DINÁMICOS DE LA SAGA te darán más de un quebradero de cabeza. Las posibilidades son muchísimas y cada enemigo tiene un punto débil que debes descubrir para llevarte la victoria. Aquí no vale sólo con atacar, sino que tendrás que idear una estrategia nueva para cada enemigo.

AUNQUE EL JUEGO TE INVITA A EVITAR ALGUNOS COMBATES, en este manual encontrarás todo lo necesario para acabar con todos los enemigos. Eso te ayudará a subir los atributos de los personajes más fácilmente. Si acabas con todos los enemigos de cada zona (ten en cuenta que reaparecerán si vuelves a zonas que ya has visitado anteriormente) podrás llevar a los personajes siempre al máximo que te permite cada capítulo.

A CONTINUACIÓN te explicamos los conceptos que debes conocer para que no haya enemigo que se te resista en el Nido o en Paals.



ATAQUE SORPRESA. Si consigues acercarte a los enemigos sin que te vean les atacarás por la espalda con lo que les tendrás casi aturdidos desde el inicio.



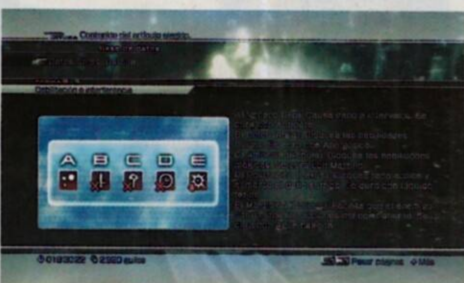
ATURDIMIENTO. Cuando encadenas varios ataques el enemigo quedará aturdido y disminuirá su defensa a los ataques físicos y mágicos. El único modo de ganar.



BARRA BCT. Cada acción consume uno o varios segmentos de la barra. Cuando se llena, nuestro personaje realizará las acciones elegidas.



BATALLA 3 BANDOS. A menudo verás monstruos luchando entre ellos. Aprovéchalo para acabar con los enemigos más duros y recibir menos daños.



ESTADOS ALTERADOS. Reducen las habilidades de los enemigos. Algunos, como postración, pueden dejar a los rivales sin poder realizar ninguna acción.



HABILIDADES PT. Gastan puntos de técnica que ganas cuando eliminas enemigos. Te sirven para invocar a los eidolones, hacer libra, curar, etc.



INTERFERENCIAS. Algunas habilidades, como freno, anticoraza o antiescudo, son esenciales para poder acabar con los enemigos más poderosos.



VAPORES PREVENTIVOS. Son items que te otorgan ventajas suculentas antes de empezar el combate. Desde prisa o coraza hasta atacarles por sorpresa.



MISIONES. Hay más de 60 repartidas por todo Paals. La mayoría de ellas te pedirán que acabes con un poderoso enemigo que te espera en otra zona.



RANKING. Al terminar las batallas recibirás una puntuación en función del tiempo usado. Cuantas más estrellas, más y mejores objetos recibirás.



USANDO LIBRA. Conocer las debilidades del enemigo es esencial para que nuestros dos compañeros utilicen las habilidades que más daño les causen.



HABILIDADES EXTRA. Las obtienes al mezclar distintos accesorios que tiene en tu equipamiento. Es la mejor forma de proteger a tus personajes.

Héroes de una historia épica

Seis protagonistas que comparten un atroz destino al haberse convertido en Lu´Cie y un montón de secundarios de lujo. Conócelos.



LIGHTNING

Esta ex-soldado de la guardia del Sanctum (el gobierno del Nido) es una fría y dura guerrera que ataca con su espada-pistola. Pese a sus duras palabras, vive únicamente para poder rescatar a su hermana Serah. No soporta al novio de Serah, Snow.



VANILLE

Esta loca con coletas es la más optimista de todo el grupo y la más infantil. Sus poderes mágicos son los más potentes del grupo.

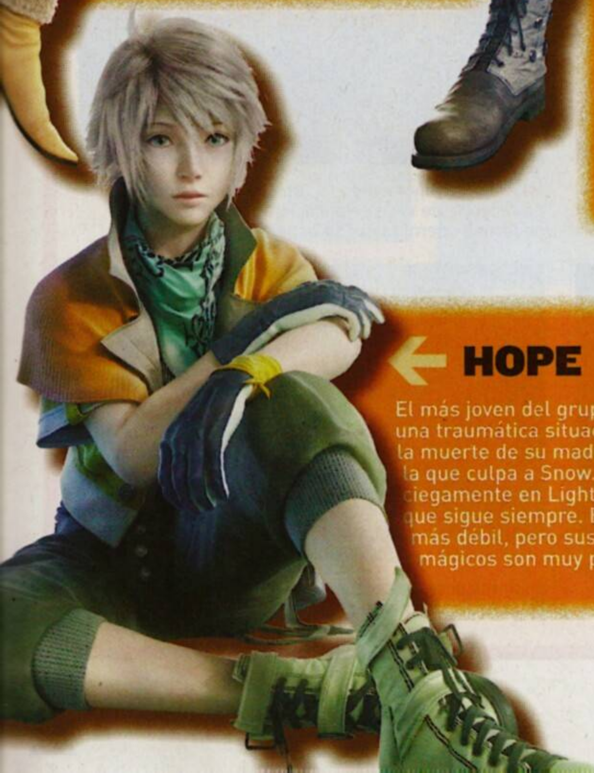


SNOW

Es el héroe por excelencia. Confía en que sus buenas intenciones sean suficientes, por lo que se niega a planear sus actos. Es un chulo de aúpa pero también un amigo excelente. Es el más resistente.

SAZH

Iba en el mismo tren que Light, y su destino era ser purgados (eliminados) por el Sanctum. Es el personaje más positivo y con más sentido del humor. También es de fuertes convicciones.



HOPE

El más joven del grupo vive una traumática situación tras la muerte de su madre, de la que culpa a Snow. Confía ciegamente en Light, a la que sigue siempre. Es el más débil, pero sus ataques mágicos son muy potentes.



FANG

Es la más serena del grupo y la mejor amiga de Vanille. Ambas cuidan la una de la otra. Para ello lleva una lanza con la que realiza poderosos ataques físicos y con la que protege a sus compañeros.

LOS VILLANOS DE LA HISTORIA

TODA HISTORIA NECESITA UNOS MALOS CON CARISMA y esta no iba a ser menos. Aunque aquí no hay casi nada blanco o negro del todo. Hay algunos que sólo cumplen órdenes, otros tratan de hacer las cosas a su manera y otros son malvados hasta la médula. Te toca a ti descubrirlo.

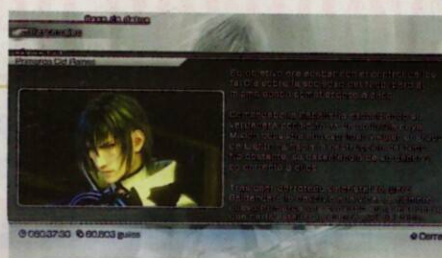
BALDANDERS es el presidente del Nido y el que está en contacto directo con los Fal´Cie que protegen el país. Es el encargado de lanzar los mensajes televisivos a la nación sobre la Purga.

CID RAINES. Es uno de los hombres de confianza de Baldanders y el encargado de gobernar su poderosa flota de naves en la lucha contra Paals.

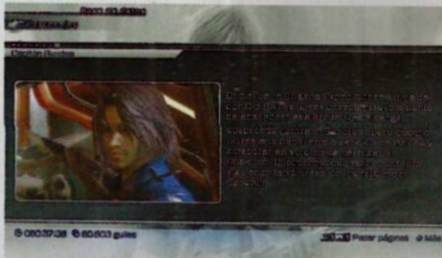
EL CAPITÁN RYGDEA. Estuvo a punto de abandonar el ejército porque tenía serias dudas sobre los métodos empleados por el Sanctum, pero se mantuvo por petición de su amigo Cid Raines. La relación entre ambos durante la aventura te dará más de una sorpresa.



BALDANDERS es el gobernante del Sanctum que controla a todos los habitantes del Nido.



CID. Es el que dirige a la brigada expedicionaria, una de las fuerzas represoras del gobierno.



EL CAPITÁN RYGDEA está a las órdenes de Cid en su plan para derrocar al gobierno del Sanctum.

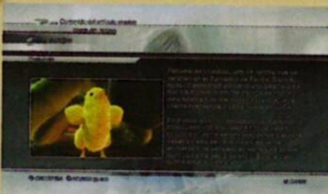


CORONEL JIHL. Esta exhuberante mujer es el ojo derecho del despótico presidente Baldanders.

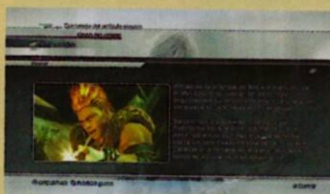
AMIGOS PARA SIEMPRE

CON UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS AMIGOS. La amistad, uno de los temas más recurrentes de la saga, vuelve a ser protagonista de esta nueva entrega. La relación entre los 6 protagonistas de la historia va cambiando a lo largo de las horas y aunque al principio no se llevan todo lo bien que podrían, pronto se convierten en un grupo inseparable en el que se apoyan los unos a los otros.

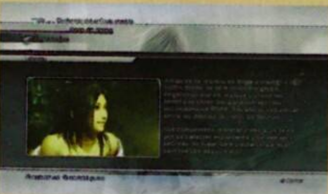
LOS SECUNDARIOS. Además de verlos en numerosos flashbacks, durante el primer capítulo del juego, podrás incluso controlar a varios de estos personajes secundarios En concreto a algunos de los integrantes del Equipo NORA, la organización de resistencia que lidera Snow. Son todos amigos de él y de Serah. No descartes volverlos a ver durante el resto del juego.



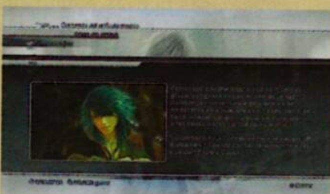
CHOCOBITO. Este simpático polluelo de chocobo vive dentro del pelo afro de Sazh. Era un regalo para Dajh.



GADOT. Es el mejor amigo de la infancia de Snow. Ambos se criaron en una orfanato del Sanctum.



LEBREAU. Tiene un estupendo bar en la playa de Bodhum con el que sufraga los gastos del equipo NORA.



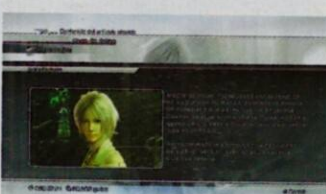
YUJ. El más blando de todo el equipo NORA es uno de los que más anima al resto del grupo con sus bromas.

LA FAMILIA ES LO PRIMERO

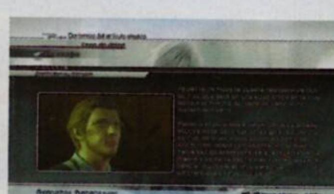
LA FAMILIA DE LOS PERSONAJES juega un papel fundamental en el argumento. Hope ha perdido a su madre, Nora, y piensa que Snow es el culpable. Nora, antes de morir, le confía el cuidado de su hijo a Snow. Por otro lado, su padre vive en la ciudad de Palumpolum ajeno a lo que les ha sucedido a ambos.

SAZH TAMBIÉN HA PERDIDO A ALGUIEN. En este caso a su hijo Dajh, quien también fue convertido en Lu´Cie por el Sanctum y lo mantiene retenido. Ahora viaja intentando encontrarle.

SERAH ES OTRO DE LOS PERSONAJES CLAVE, ya que además de ser hermana de la protagonista principal, Light, es también la prometida de Snow. Ambos lucharán por recuperarla.



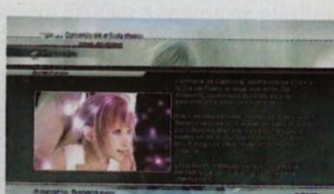
NORA. La madre de Hope muere en una de las primeras escenas intentando salvar a su hijo.



BARTHOLOMEW. Pese a ser el padre de Hope, no mantiene muy buena relación con su hijo que digamos.



DAJH. Este fanático de los chocobos se convirtió en Lu´Cie durante los incidentes del barranco de Euride.



SERAH. La hermana pequeña de Light está convertida en cristal. Su última frase: "proteged el Nido".

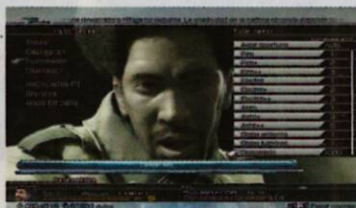
Evolución de los personajes

Conseguir unos personajes con todas las habilidades y con todos sus atributos al máximo te costará más de lo normal, ya que es menos automático que antes.

LAS HABILIDADES DE UN GUERRERO

EXISTEN VARIOS TIPOS DE HABILIDADES que vamos ganando a lo largo del juego. Por un lado, las habilidades automáticas que el luchador realiza sin que tengamos que ordenárselo. Eligiendo el comando Hostigamiento en batalla, él elegirá las acciones más apropiadas para ese momento. Las habilidades BTC son las que elegimos nosotros manualmente. La habilidades PT cuentan, entre otras, con las invocaciones. Cuestan Puntos de Técnica que recibimos al luchar, aunque hay items que aumentan la velocidad con la que los obtenemos.


LAS HABILIDADES AUTO se usan automáticamente en los combates.


HABILIDADES BTC. Acciones que eliges y que cuestan 1 o más segmentos BTC.


HABILIDADES PT. Invocar cuesta 3 de los 5 puntos que tenemos como máximo


HABILIDADES DE EIDOLÓN. Las usamos con comandos en las batallas.

TÚ DECIDES EN EL CRISTARIUM

LOS PUNTOS DE CRISTAL QUE RECIBES TRAS LAS BATALLAS se invierten en el menú del Cristarium. Recibes más puntos de cristal por acabar con enemigos poderosos y numerosos. Cuando hayas acumulado suficientes, puedes gastar esos puntos en aumentar los atributos de los personajes o en aprender nuevas habilidades. El número de puntos necesarios aumenta en cada nueva etapa del cristarium (de las 10 que irás desbloqueando). Además, te costará más puntos si tratas de subir parámetros de los roles en los que el personaje no es experto.


LAS MEJORES HABILIDADES y atributos cuestan muchos más puntos de cristal.


ELIGIENDO ROL. Es bueno tener héroes con nivel alto en todos los tipos de rol.



EXPANSIÓN. Durante la trama aparecen nuevas esferas en el menú cristarium.


NUEVAS HABILIDADES. Las habilidades suelen costar más que los atributos.

EQUIPAMIENTO CON POSIBILIDADES

A LO LARGO DEL JUEGO CONSEGUIMOS ARMAS Y ACCESORIOS de todo tipo. Las armas pueden ser de ataque físico, de ataque mágico, mezcla de ambos e incluso otorgar habilidades nuevas. Las mejores son las transformaciones de cada arma. Los accesorios sirven para que nuestros personajes se hagan más resistentes a algún tipo de elemento, hechizo o estado alterado. Al combinar determinados accesorios con otros conseguirás nuevas habilidades, las habilidades extra. También puedes dejar que el juego decida por ti con el equipamiento automático.


ACCESORIOS. Equípales el que mejor cubra las debilidades de cada personaje.


ARMAS. Si usas determinados minerales puedes transformarlas en nuevas armas


EQUIPAMIENTO AUTOMÁTICO. Puedes elegir equilibrado, agresivo o defensivo.


HABILIDADES EXTRA. Las consigues al combinar distintos accesorios y armas.

Tácticas de combate

Para aprovechar las habilidades de los personajes tienes que hacer uso de sus roles a través de distintas formaciones de combate: todo sanadores, atacantes...

CADA ROL TIENE SU MOMENTO



EL CASTIGADOR realiza todo tipo de ataques físicos que dañen al enemigo. Útil sobre rivales aturdidos.



EL FULMINADOR lanza hechizos de ataque. Suben mucho la cadena de aturdimiento, pero dañan menos.



EL PROTECTOR provoca a los enemigos para que centren sus ataques en él y no en sus compañeros.



EL SANADOR recupera la energía de los personajes o reanima a compañeros K.O., entre otras cosas.



EL OBSTRUCTOR se dedica a mermar las habilidades enemigas con hechizos como freno, anticoraza...



EL INSPIRADOR nos otorga útiles ventajas, como prisa, coraza, mayor ataque físico, más resistencia...

LAS FORMACIONES DE LA VICTORIA

LAS FORMACIONES son combinaciones de roles en batalla. Asignamos un rol concreto a cada uno de los 3 luchadores y así conseguimos distintas formaciones: atacantes, defensoras, sanadoras...

EXPERIMENTAR CON LOS ROLES es fundamental para obtener la victoria. Cada personaje es más fuerte en determinados roles (sobre todo al inicio de la aventura), así que usa formaciones con los roles más poderosos de cada combatiente.

CADA FORMACIÓN TIENE SUS PUNTOS FUERTES, pero también inconvenientes. Si mezclas dos fulminadores con un castigador en la formación ataque implacable, subirás mucho la cadena de aturdimiento, pero no restarás mucho su energía.

LA CLAVE ESTÁ EN EL CAMBIO. Permanecer demasiado tiempo con una misma formación es generalmente malo, sobre todo contra enemigos poderosos y resistentes. Debes cambiar mucho para aprovechar las habilidades que los personajes en batalla pueden hacer con sus roles.



ELEGIR A LOS COMBATIENTES IDÓNEOS es básico para derrotar a los enemigos más fuertes.



CAMBIAR DE FORMACIÓN durante la batalla es la clave del éxito. Es adaptarse o sucumbir.



ADAPTARSE A LA BATALLA es esencial. Para ello cambiamos de formación durante los combates.



CREAR TU FORMACIÓN IDEAL es la mejor estrategia. Nadie como tú conoce sus habilidades.

La ayuda de los Eidolones

Las invocaciones no podían faltar a su cita con la saga. Como novedad, en esta ocasión compartimos protagonismo luchando mano a mano con ellos. ¡Mola!

CODO CON CODO EN EL MODO NORMAL

CUANDO TE ENCUENTRES CON UN EIDOLÓN lucharás para conseguir que se una a ti. Cada uno requiere una táctica distinta, que no siempre incluye atacarles. Al invocarlo quedarán en el campo de batalla solo el eidolón y el invocador, repartiendo leña cada uno por su lado. Rellena la barra de empatía atacando y, al pulsar un botón, activarás el modo empatía. Durante este modo sanará a su invocador cuando sufra daño.



EN EL MENÚ de habilidades PT en la batalla tienes el comando Invocar.



PUEDES SALTAR LA ESCENA de vídeo pulsando el botón Select / Back.



PROTEGERTE es la misión principal de un eidolón antes que atacar al rival.



ATACANDO JUNTOS llenas la barra de empatía para hacer más movimientos.

UNIDOS EN EL MODO EMPATÍA

CUANDO UN EIDOLÓN SE TRANSFORMA nos permite subirnos sobre él para realizar poderosos ataques conjuntos. Según cuánto hayas subido la barra de empatía en el modo normal, dispondrás de más o menos tiempo para realizar ataques en el modo empatía. Cada eidolón dispone de varios ataques en este modo (cada uno cuesta una cantidad de tiempo distinta). El invocador no sufre daños en este modo.



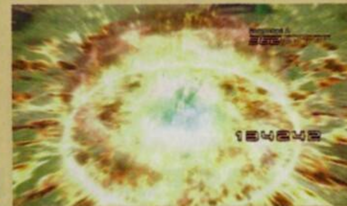
EL EIDOLÓN SE TRANSFORMA para realizar los ataques más potentes.



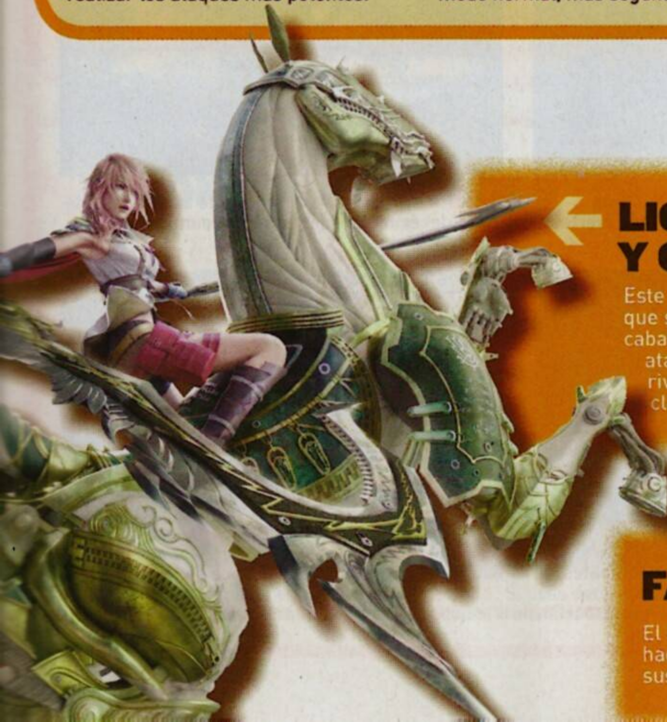
CUANTO MÁS LLENES la barra en el modo normal, más segundos tienes.



CADA ATAQUE DEL EIDOLÓN consume una cantidad de segundos distinta.



SI GASTAS TODOS de golpe en el ataque final será más devastador.



LIGHTNING Y ODIN

Este poderoso guerrero que se transforma en caballo lanza letales ataques de rayo a sus rivales. Un verdadero clásico de la saga.



FANG Y BAHAMUT

El implacable dragón Bahamut vuelve a hacer de las suyas mientras sobrevuela a sus rivales. Es uno de los más poderosos.

SNOW Y SHIVA

Las gemelas Shiva se complementan como nadie. Mientras una sana, otra ataca despiadadamente con ataques de hielo. Unidas forman una motocicleta temible.

SAZH Y BRUNILDA

Lanza poderosos hechizos de fuego y en el modo empatía también atropella a tus rivales mientras una estela de fuego los deja atontados.



VAINILLE Y HECATÓNQUIRO

Este eidolón de extraño nombre y múltiples brazos se convierte en una especie de animal con potentísimos cañones que sembrarán el pavor entre nuestros enemigos. Un valor seguro.



HOPE Y ALEJANDRO

El benjamín del grupo tiene en esta mole gigantesca a un valioso aliado. Convertido en un infranqueable muro, lanza devastadores ataques a sus enemigos mientras protege a Hope.

Sigue el camino de los héroes

Aquí encontrarás todo lo que necesitas para completar la historia. Todos los lugares por visitar, todos los cofres, etc. Pero lo mejor es que también tienes un completo análisis con las mejores estrategias para derrotar a los enemigos de cada capítulo. Disfrútalo.



1 LA PRIMERA BATALLA del juego te dejará con la boca abierta. Este gigantesco robot te ataca con cuchillas afiladas.



2 LAS FUERZAS DEL NIDO no se detienen ante nada para "purgar" a los civiles sospechosos de mantener contacto con Paals.


3


4


5


6

INSTRUCCIONES PARA EL USO DEL PASO A PASO

En el propio "Paso a paso" te explicamos cómo avanzar por todos los capítulos. Al finalizar cada uno tienes unas útiles fichas con los monstruos más duros e importantes de esa zona. En algunas ocasiones verás dos nombres y dos parejas de datos en estas fichas. Esto es así cuando dos enemigos son versiones del mismo tipo (generalmente uno es robótico y el otro es una bestia salvaje). Tenlo en cuenta.

CAPÍTULO 1 EL DESPEÑADERO

LA INSURRECCIÓN

En la 1ª escena CG de impecable factura verás a Lightning, la protagonista, liberando a un grupo de personas que iban a ser purgadas, es decir, eliminadas por el Sanctum, el gobierno del Nido. Quieren eliminar a cualquier persona que haya tenido contacto con Paals, el territorio salvaje que se extiende bajo el Nido. Después de la escena vendrá nuestra primera batalla, contra un robot enorme llamado Manasvin. Aquí te explican el tutorial de lucha (durante las siguientes horas irán apareciendo varios tutoriales explicándote cómo se juega. Echa un vistazo al apartado "Así se juega" y sabrás todo lo necesario y más).

Después de unos cuantos golpes la batalla se trasladará a un piso inferior. Obviamente, es una batalla muy sencilla ya que por ahora **sólo puedes atacar o emplear una habilidad de ataque: el golpe circular (1).** Al final recibes un trofeo: "primeros pasos", por rebelarte ante un destino injusto.

→ LIGHT Y SAZH EN EL CAMPO DE BATALLA

Avanzarás por los restos arrasados del despeñadero, **enfrentándote con las fuerzas de contención y asalto del PSICOM, el ejército del Nido (2).** Primero lo harás contra los rastreadores Psicom, que son bastante sencillitos, pues tienen muy poca vitalidad. **Coge el cofre con una poción (3),** el ítem al que más uso darás durante estas primeras horas de juego, ya que no dispones aún de la habilidad cura.

La cosa se complica más aún si le añades unos huargos asesinos, (una especie de lobos robóticos). Más adelante, coge las 2 pociones del cofre yendo por las escaleras de la derecha. Avanza por el punto azul (donde irás dando saltos) y, tras la pelea, coge el cofre de la izquierda con **un aro de hierro, que sube la vitalidad 50 puntos (4).** Equípatelo.

Más adelante, usa este tipo de accesorios con los personajes que menos vitalidad tengan para equilibrar lo máximo posible sus fuerzas. En la nueva zona de pelea, coge el cofre con 50 guiles. Verás cómo se destruye el puente por el que ibas a avanzar. Toma la nueva ruta y **acaba con el duro sicario (5)** para presenciar una nueva escena.

→ SNOW, EL HÉROE:

Después de la escena controlarás a Snow. Date la vuelta y coge el cofre con 50 guiles. Después de unas cuantas batallas fáciles contra huargos asesinos y combatientes Psicom llegarás hasta un grupo de personas que iban a ser purgadas.

Coge el cofre con otro aro de hierro, acaba con unos cuantos soldados y unos huargos para después **luchar contra un Bégimo X (6),** el rival más duro hasta la fecha, que aún así no te planteará muchos problemas. Volverás a controlar a Lightning y a Sazh para enfrentarte a Mirmidón, otro gran robot.

Después de eso, el control y la acción vuelven a Snow. Coge el cofre con círculo de poder, un arma nueva para Snow que aumenta el ataque físico mucho, pero disminuye un poco el ataque mágico. Tú decides si te apetece más arrasar a puño limpio o sí prefieres dejarla para más adelante. Nuestro consejo es que te la equipes para luchar con los siguientes enemigos que te saldrán al paso. Coge los 100 guiles del cofre bajando las escaleras y contempla después la dramática escena. A continuación controlarás a Hope, el niño del pelo blanco que irá corriendo tras Snow.

MONSTRUOS DEL DESPEÑADERO

Al tratarse de la primera zona del juego los enemigos no te darán muchos problemas. Es un capítulo que sirve como tutorial para aprender el nuevo sistema de batalla. Básicamente lucharás contra el ejército del Nido y todos sus engendros robóticos.

MANASVIN

VITALIDAD: 360
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, FRENO Y MUERTE
BOTÍN: POCIÓN
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ELECTRO



QUE LOS ROBOTS SEAN VULNERABLES A ELECTRO en «Final Fantasy» es ya un clásico. Lástima que todavía no tengas la habilidad para darle lo que se merece. Pese a su gran tamaño y su aspecto fiero, es muy sencillo, ya que por ahora sólo podemos atacar o hacer el golpe circular, que en realidad es mucho más efectivo contra varios enemigos. Así que simplemente ataca y en unos cuantos turnos acabarás con él.

COMBATIENTE PSICOM

VITALIDAD: 171
RESISTENCIA A CADENA: 20
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: POCIÓN
BOTÍN RARO: COLA DE FÉNIX
VULNERABLE: DAÑO NORMAL



ESTOS SOLDADOS DE LAS FUERZAS DEL PSICOM son muy poca cosa. Algo más duros que sus compañeros los rastreadores, ya que tienen más vitalidad y más resistencia a las cadenas. Como antes, solo necesitarás atacar. Pueden ir acompañados de un huargo. Aunque dispongas de una buena reserva de pociones de inicio en tu inventario, es muy improbable que tengas que usarlas, así que trata de reservarlas para más adelante, donde sin duda las vas a necesitar mucho más.

MIRMIDÓN

VITALIDAD: 1260
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 110%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, FRENO Y DOLOR
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: SUSTANCIA POLIMÉRIC
VULNERABLE: PIRO



SUS MOVIMIENTOS SON MUY RÁPIDOS, pero sus constantes ataques no te causarán un gran daño. Quizá sí el suficiente para echar mano de alguna poción durante el combate. Es vulnerable al fuego, pero aún no dispones de esa habilidad, así que limítate a atacar. Es probable que esquive alguno de tus ataques, pero su baja resistencia a las cadenas lo dejará aturdido en un santiamén y recibirás 5 estrellas.

RASTREADOR PSICOM

VITALIDAD: 84
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: POCIÓN
BOTÍN RARO: COLA DE FÉNIX
VULNERABLE: DAÑO NORMAL



ESTOS ENEMIGOS SON MUY SENCILLOS. Por ahora no tienes muchas habilidades, por lo que las opciones de combate son muy pocas. Tienen muy poca vitalidad, así que aunque aparezcan en grupos de tres te durarán muy poquito. Limítate a atacar a saco y acabarás con ellos. Si lo haces bien puedes llevarte una valiosa cola de fénix. Si vienen en grupos (con otros soldados o con huargos), usa el golpe circular al inicio del combate y luego céntrate en un único objetivo.

SICARIO

VITALIDAD: 600
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 104%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE
BOTÍN: CHIP DE CRÉDITO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: RECIBIRÁ LA MITAD DE DAÑO POR TUS ATAQUES FÍSICOS



TU MAYOR BAZA CONTRA ESTE ENEMIGO de aspecto implacable es provocarle aturdimiento para bajar más rápidamente su vitalidad. Si no, te arriesgas a que sus ataques te bajen demasiado la energía. Se mueve muy rápido y sus ataques te restarán bastante vida para estas alturas del juego, aunque, como hemos dicho, es fácilmente aturdible. Los ataques físicos le hacen la mitad de daño, pero no te queda otra.

BÉGIMO X

VITALIDAD: 1800
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, MALDICIÓN Y MUERTE
BOTÍN: POCIÓN
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ELECTRO Y AGUA



EL RIVAL MÁS PODEROSO hasta el momento. Lucharás junto a Gadot y Lebreau, del equipo Nora. Realiza poderosos ataques físicos que te obligarán a echar mano de las pociones y además resiste mucho el aturdimiento. Esto hará que tengas que derrotarle golpe a golpe, sin posibilidad de acelerar el proceso. Usa pociones cuando lo necesites (no te preocupes por gastar demasiadas, el momento de gastar son las batallas de estos primeros capítulos). No te dejes amedrentar por su aspecto de máquina diseñada para matar y dale duro.


7 LAS RUINAS DE PAALS están repletas de enemigos que empiezan a ser más complicados, así que ándate con ojo.


8 EMPIEZA A DARLE USO a las pociones que te vas encontrando y a las que tienes en reserva. Vanille te lo agradecerá.


9


10


11


12


13


14


15


16

CAPÍTULO 2 EL VESTIGIO DE PAALS

→ RECIÉN LLEGADOS AL VESTIGIO

Controlas a Vanille en esta especie de Ruinas ancestrales volantes. **Tu primer enemigo en esta zona es un huargo (7).** Acaba con él y te desbloquearán una nueva tienda: "el bazar del aventurero". Ve a la derecha del todo para coger un cofre con 30 guiles, junto a la nave estrellada en la que viniste en la escena. Sube las escaleras, acaba con los huargos y con unos nuevos invitados, los gnomos de la zona y **coge el cofre de la izquierda con 4 pociones (8).** Al otro lado de las escaleras, **ataca por sorpresa al grupo de gnomos (9)** para hacer la batalla más fácil y coge el cofre con un aro de hierro. La vitalidad de Vanille es sin duda una de sus debilidades, así que no lo dudes y equípatelo para estar más tranquilo en los próximos combates. Avanza, acaba con el grupo de huargos que te salen al paso y **sigue por el círculo azul (10)** junto a las columnas derruidas.

→ LA SOMBRA DE LOS LU'CIE

Después de la escena controlarás a Snow, el héroe por excelencia. Date la vuelta según tengas el control y coge el cofre con 2 pociones. Baja las escaleras, **acaba con los 2 huargos cerca de ti (11)** (no te supondrán muchos problemas) y acto seguido **activa el interruptor verde para poder continuar (12).**

Ahora controlarás a Light. Es un buen momento para que empieces a usar vapores preventivos, aunque solo sea por aprender a hacerlo. Los enemigos no son muy duros todavía, pero es un gustazo usarlo para enfrentarte, por ejemplo, a los 3 huargos siguientes y pillarles por sorpresa. Eso deja casi aturdidos de inicio a los enemigos, con lo que tras unos pocos golpes estarán aturdidos y a tu merced. Sube las escaleras, **acaba con los gnomos, huargos y mirmidones (13)** de la zona y coge el cofre con la cola de fénix. Avanza y echa un vistazo a la izquierda de las siguientes escaleras que suben. Verás un cofre. Ábrelo, **coge gladius, un arma para Light, y equípala (14).** Sube las escaleras y volverás a controlar a Snow. Date la vuelta y abre el cofre con 2 pociones. Avanza un poco más y da buena cuenta de los enemigos. Activa el siguiente interruptor verde para subir a la nueva plataforma.

Ahora controlarás a Vanille. Acaba con los gnomos, elimina a los huargos de arriba, gira a la derecha y acaba con los nuevos gnomos para coger el vapor tónico del cofre, un ítem que te proporciona entre otros efectos prisa y coraza, 2 habilidades muy útiles. Avanza, acaba con los huargos y coge los 100 guiles del cofre. Avanza y Snow se unirá a la batalla (te viene muy bien) contra los **nuevos enemigos, los Gul (15).**

Son lu'Cie, como nosotros, solo que fracasaron en su misión o la abandonaron. Por ello los fal'Cie (despiadados seres con poderes que van más allá de la comprensión de los humanos) los han convertido en estas horribles criaturas sin inteligencia, los Cie'th. De vuelta con Light ve por la izquierda y acaba con otros 2 Gul que custodian un brazal de poder. Luego lucharás contra un nuevo enemigo que bloquea el camino: el Udug. Elimina a los Gul del largo pasillo y a los 2 Udug. Ábrete paso acabando con los Gul, los Udug y los nuevos Etemmu, unos Cie'th voladores. Sube por las escaleras y coge las 5 pociones del cofre junto a la puerta. Acércate a Serah. En la escena verás cómo aparentemente Serah ya ha cumplido su misión como lu'Cie, por lo que se convertirá en una estatua de cristal. Esta es la principal motivación de ahora en adelante para Snow y para Light, recuperar a Serah a su forma normal, aunque por lo que sabemos es una situación irreversible. La rabia del grupo por los acontecimientos crece por momentos, por lo que se adentrarán el la guarida del fal'Cie para demostrarle lo que es bueno.

→ MORADA DEL FAL'CIE

Avanza hasta que te enfrentes con el **fal'Cie Ánima, el primer gran jefe final del juego (16).** Al derrotarlo obtienes diploma médico, un accesorio que duplica el efecto de las pociones. En la larga y espectacular escena verás como convierten a todo nuestro grupo en lu'Cie. Después de la escena te despertarás en el Lago Bresha.

MONSTRUOS DEL VESTIGIO

Los monstruos de esta zona ya son más respetables que los del primer capítulo. Te enfrentarás con toda clase de engendros Cie´th, además de algún huargo y los facilones gnomos. En general son bastante lentos todos, así que sorpréndeles por la espalda.

HUARGO ASESINO

VITALIDAD: 375
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 103%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: COLMILLO MELLADO
BOTÍN RARO: COLMILLO MALDITO
VULNERABLE: PIRO Y HIELO



LOS HUARGOS ASESINOS. Ya te has enfrentado a ellos en el anterior capítulo, pero no te vendría nada mal acabar con unos cuantos en esta zona para hacerte con algunos colmillos malditos, un material que te será útil en el futuro. Son débiles y se les aturde fácilmente, aunque te resultarán molestos cuando acompañan a enemigos más poderosos. Si es el caso, acaba primero con ellos y ve luego a por el rival fuerte.

GUL

VITALIDAD: 330
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 110%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, FRENO, MUERTE Y AMNESIA
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LÁGR. DESESPERANZA
VULNERABLE: PIRO, HIELO, ELECTRO, AGUA Y AIRE



ESTOS EXTRAÑOS CIE´TH son extremadamente torpes. Te será muy fácil atacarlos por sorpresa, ya que tardan mucho en girarse para tratar de descubrirte. Además, en combate son bastante lentos, así que no te darán ningún problema, ni siquiera en grupos de 3 ó 4, donde debes usar golpe circular con Light o granada con Snow (que golpean a varios enemigos a la vez) mientras el resto les aturde con magias.

ETEMMU

VITALIDAD: 270
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 110%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, FRENO, MUERTE Y AMNESIA
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LÁGR. DESESPERANZA
VULNERABLE: DAÑO NORMAL



ESTOS CIE´TH VOLADORES SON BASTANTE ESCURRIDIZOS. Pese a su poca vitalidad, este enemigo puede darte algún disgusto ya que evade fácilmente tus ataques, lo que puede llegar a desesperarte, y son muy difíciles de sorprender. Suelen acompañar a los Udug y molestan bastante, así que en el combate ve primero a por ellos y tendrás menos problemas para acabar la batalla con las ansiadas 5 estrellas.

GNOMO EXPLORADOR

VITALIDAD: 57
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CUERO RASGADO
BOTÍN RARO: CUERO RESISTENTE
VULNERABLE: NINGUNO



LOS GNOMOS SIEMPRE VAN EN GRUPOS, pero tienen muy poca vitalidad, por lo que será una de las batallas más rápidas y fáciles de todo el juego. Además, es muy fácil atacarles por sorpresa cuando se ponen de espaldas al hacer su patrulla de exploración, ya que son unos enemigos bastante despistados. Aprovecha este defecto para conseguir que la batalla se resuelva todavía más rápidamente.

UDUG

VITALIDAD: 900
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, FRENO, MUERTE Y AMNESIA
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LÁGR. DESESPERANZA
VULNERABLE: PIRO, HIELO, ELECTRO, AGUA Y AIRE



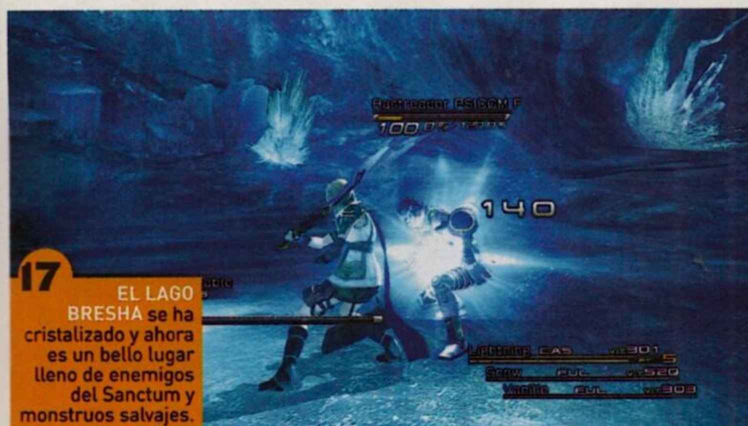
ESTE TIPO DE CIE´TH es mucho más resistente debido a su vitalidad y a su punto de aturdimiento. Aún así son débiles en ataques, por lo que, a no ser que vengan en grupo, no estarás obligado a usar ni pociones. Además, son bastante fáciles de sorprender para atacarles por sorpresa. Si vienen con algún Gul, déjalos para lo último. Lo importante es ir restando posibles ataques enemigos cuanto antes.

FAL´CIE ANIMA

VITALIDAD: 3300
RESISTENCIA A CADENA: 100
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, FRENO Y MUERTE
BOTÍN: DIPLOMA MÉDICO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: DAÑO NORMAL



ES EL PRIMER JEFE DEL JUEGO, así que prepárate para una pelea dura. Cada 2 ó 3 ataques (como mucho) tendrás que sanarte con pociones. Acaba primero con los 2 Pedipalpos, esa especie de brazos rotatorios que te atacan. Si no lo haces, cada vez que ataques al fal´Cie te contraatacará sin piedad dejándote K.O. Con los 2 pedipalpos fuera de combate, se centrará en resucitarlos. Aprovecha y atácale todo lo que puedas mientras lo hace. Repite esta estrategia un par de veces más y conseguirás eliminarle. No escatimes en pociones.


17 EL LAGO BRESHA se ha cristalizado y ahora es un bello lugar lleno de enemigos del Sanctum y monstruos salvajes.


18 EL GOLPE CIRCULAR DE LIGHT sigue siendo nuestra mejor opción en batallas contra enemigos numerosos y débiles


19


20


21


22


23


24


25


26



CAPÍTULO 3 EL LAGO BRESHA

→ AGUAS INMÓVILES

En esta zona te enfrentarás con Gul, Udugs y Etemmus por todas partes. Ve por la izquierda y coge la vara perlada para Vanille. Sigue el camino de la flecha, coge los 7 colmillos mellados de la plataforma derecha y continúa por los saltos. Ve a la derecha, coge el cofre con 200 guiles y **acaba con unos soldados (17).** Coge el cofre del camino de la derecha con 5 lágrimas cristalizadas.

→ OLAS SIN TIEMPO

Baja por el cristal hasta toparte con **la carpa de Bresha (18).** Ve por la izquierda, coge el cofre con un aro de plata y acaba con los Huargos. Coge la Cola de fénix de la izquierda y de arriba los 50 guiles. En el camino central tras los siguientes huargos verás 8 botes de fluido curioso. **Acaba con los soldados y coge el cofre con divisa de mago (19).** Sube por los saltos y elimina al nuevo y duro Manasvin.

→ DESFILADERO

En la bifurcación, ve por la derecha a por 6 botes de fluido curioso. Abajo, acaba con los Huargos y ve por la tubería de la izquierda para coger **240 guiles y el arma Deneb (20).** Por la de la derecha, acaba con las **carpas y los colmillos sangrientos (21).** Baja por la tubería derecha y coge 6 botes de fluido extraño tras las carpas. Sigue por la flecha amarilla, examina la nave, acaba con los Huargos de la derecha y coge 7 colmillos malditos. Ve por el puente y liquid al Bégimo Tronador. Coge la lente libra de la derecha. Baja, acaba con los centinelas y los Cibervigías. Sigue por la derecha y coge el cofre con 2 circuitos digitales.

→ CASCADA ESTÁTICA

Avanza escalando por la derecha (22) y llegarás hasta 2 cofres, uno con 2 tarros de aceite de parafina y otro con 50 guiles. **Acaba con el Turbocicónido y el Cibervigía (23)** de arriba. Coge los 3 cables aislados. Vuelve y sigue hasta que salte una escena. Acaba con los 3 Cibervigías y sube para coger 30 guiles y 6 uñas sucias de los 2 cofres.

→ LA CIUDAD PERDIDA

A la dcha. tras unas columnas hay 600 guiles. Enfrente un Bégimo tronador. Acaba con el grupo de robots y coge el cofre del fondo con 2 circuitos. Sube la rampa de la izq. Baja y coge las **7 uñas sucias (24).** En la plaza acaba con 2 parejas de perseguidores y un Kampfer. Coge el cofre con 1 anillo del rayo, sube las escaleras y coge 3 pociones. Ve por donde los Huargos, no por la columna. Acaba con el verdugo. En el camino encontrarás una milerita y una placa ferroeléctrica mientras acabas con verdugos, Huargos y soldados. Sube por las escaleras.

→ RUINAS ANCESTRALES

Junto al punto de guardado hay una cola de fénix y dos lentes libra. Sigue y tras la escena **te enfrentarás a una Garuda (25).** Al acabar con ella se abrirá una nueva tienda: "el rincón de las armas" y se expandirá el Cristarium. De vuelta con Snow acaba con unos cuantos soldados y **consigue el apoyo de las gemelas Shiva (26)** peleando contra ellas. Snow ganará un nuevo y valioso segmento en la barra BTC.

MONSTRUOS DEL LAGO BRESHA

El lago Bresha tiene unos cuantos enemigos bastante duros. Es muy probable que veas la pantalla de fin de partida unas cuantas veces. Y es que la Garuda y el Bégimo Tronador son rivales muy fuertes para los atributos de los personajes en este momento.

CARPA/COLMILLO



VITALIDAD: 2430/81
RESISTENCIA A CADENA: 50/0
PTO. DE ATURDIMIENTO: 130% 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: FLUIDO CURIOSO
BOTÍN RARO: FLUIDO EXTRAÑO
VULNERABLE: PIRO Y ELECTRO

EL MAYOR PELIGRO DE LA CARPA DE BRESHA es su número, ya que suelen ir en grupos. Parecen débiles, pero son bastante resistentes y no es fácil pillarles por sorpresa. Además, golpean con bastante rapidez interrumpiendo tus acciones. No los subestimes o acabarás perdiendo la batalla. El colmillo sangriento es, en cambio, un rival mucho más débil. Usando el golpe circular irán cayendo sin que te des cuenta.

TURBOCICÓNIDO



VITALIDAD: 7290
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 160%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: CABLE AISLADO
VULNERABLE: ATAQUE FÍSICO Y MÁGICO MITAD DE DAÑO

ESTA MOTO FUTURISTA lanza poderosos ataques de rayo. Llegar al aturdimiento no es fácil, pero una vez que lo hagas será pan comido. Aguanta lo que puedas sin sanarte para aturdirle antes de que te ataque demasiadas veces. Suelen ir acompañados de los Cibervigías, a los que debes intentar eliminar antes de que te lancen demasiadas veces su devastadora Patada Cargada, que puede acabar con tus luchadores.

GARUDA



VITALIDAD: 8000-16200
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 170%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: ARO DE PLATA
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: AIRE E INMUNE A TIERRA

ESTA TEMIBLE BESTIA realiza poderosos ataques físicos. Usa Ruina para aturdirle y el primer asalto será pan comido. Volverá con 16200 de vit. y usará Barrera para protegerse de los ataques mágicos, así que olvídate de Ruina y usa Golpe Circular o ataques físicos normales para aturdirla más. Siempre que sea posible, intenta no cortar la cadena sanándote o si no la batalla será más larga y no recibirás 5 estrellas.

MANASVIN



VITALIDAD: 32400
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 160%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, FRENO Y MUERTE
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ELECTRO Y AGUA

ESTE RIVAL ES BASTANTE DURO para tus luchadores. Usa la formación ataque implacable todo el tiempo que puedas para tratar de aturdirle, pero sus ataques son muy poderosos y tendrás que sanar (con pociones o con la formación solidaridad), con lo que es posible que pierdas la cadena. La clave, cambiar mucho de formación. Usa el aro de plata con Light o el ataque Lluvia Cristalina acabará con ella de un plumazo.

BÉGIMO TRONADOR



VITALIDAD: 20250
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 500%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y MALDICIÓN
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: UÑA DE FIERA
VULNERABLE: PIRO Y AGUA. ATAQUE MÁGICO MITAD DE DAÑO

USA LIBRA AL ENCONTRÁRTELO POR PRIMERA VEZ. Con ello tus compañeros se adaptarán a los datos obtenidos. Usa la formación Tantalus para que Vanille te vaya sanando al menos una vez por turno, ya que sus ataques son muy dañinos. Cuando lo encuentres patrullando por los escenarios te será muy útil pillarle por la espalda cuando se gira. Tienes tiempo de sobra porque es bastante lento.

SHIVA



VITALIDAD: NINGUNA
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 0%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR, AMNESIA Y MALDICIÓN
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: NINGUNO



LOS COMBATES CONTRA LOS EIDOLONES son muy diferentes a los normales. Hay un límite de tiempo de batalla, que está marcado por el Hechizo Condena que acabará con la vida del luchador que controlas. No tienes que acabar con su barra de energía, sino subir la de empatía realizando distintas acciones. En este caso debes resistir abnegadamente los ataques del rival. Usa el rol protector y aguanta los palos (no te preocupes, la gemela de Shiva te sanará). Cuando llenes la barra de empatía, pulsa cuadrado (X en Xbox 360) y se unirán a ti.


27 LAS CUMBRE INFAMES están atestadas de poderosos enemigos robóticos. Verás los primeros puzles (facilitos) del juego.


28 HUARGOS Y CIBERVIGÍAS son fáciles de eliminar, pero molestan mucho si acompañan a enemigos poderosos


29


30


31


32


33


34


35


36

CAPÍTULO 4 LAS CUMBRES INFAMES

→ PICO DE DESPOJOS

Avanza por el puente y vivirás otra bella escena en Bodhum. A la derecha del punto de guardado hay una lente libra y **un Huargo Verde (27)** con 3120 de vitalidad y más resistente que el normal. Acaba con los Huargos y avanza por los puntos azules. **Acaba con los Robovigías (28),** muy atento a sanarte cuando hagan su ataque patada cargada. Elimina a los siguientes Huargos hasta llegar a un nuevo enemigo, el Bárbaro. Baja por los puntos azules y saltará una escena.

→ VALLE DE ESCOMBROS

Acaba con el Bárbaro y luego con el resto. Elimina al siguiente grupo y coge el cofre con cinto negro. Acaba con los 2 Bárbaros, los Huargos y con otro Bárbaro. Te reunirás con Hope. Sube por los puntos azules y acaba con otro Bárbaro **para coger un cofre con Ninurta (29),** un arma para Hope. Acaba con el Bárbaro de la puerta y sigue adelante.

→ CEMENTERIO DE ARMAS

Enfréntate con el nuevo enemigo, el Íncubo. Luego con 2 más. En esta zona lucharás con Íncubos, Súcubos y Bárbaros. Ve por los puntos azules y pasa el punto de guardado acabando con los enemigos. **Coge la Cola de Fénix y la pulsera metálica de los 2 cofres (30).** Sube por el puente y continúa avanzando.

→ VIEJA ZONA DE DESENSAMBLAJE

Acaba con los dos bárbaros junto a las puertas y avanza para reunirte con Light, aunque el líder será Sazh. Sube por las escaleras, acaba con los 2 bárbaros, con los Íncubos y los Súcubos siguientes y **activa el interruptor (31)** para crear unas escaleras. Avanza eliminando a los enemigos, coge la Lente Libra de la puerta de la derecha y sigue repartiendo estopa hasta el cofre con el anillo de fuego. Sigue y **te enfrentarás con Dreadnought (32),** una maquina gigante. Ganarás nuevos roles, una nueva tienda y se desbloqueará el taller. Sigue por el largo túnel hasta el punto de guardado.

→ PASO DE LA CHATARRA

Avanza y el grupo se dividirá en dos parejas después de la escena. Controlarás a Light y Hope. **Acaba con el grupo de soldados (33).**

→ VÍA DE TRANSPORTE

En esta zona te enfrentarás con soldados del Sanctum. Acaba con 2 pistoleros, baja por la rampa, ve por el camino de la izquierda y elimina a los soldados para coger 3 cables de fibra óptica. Baja por los riscos y coge la Lente Libra del camino de la derecha. Baja a por el Ulano Mecánico, acaba con 2 soldados más y disfruta con **Hope manejando un Dreadnought (34).** Avanza por el único camino y coge un Anillo del Rayo, 300 guiles y 2 Condensadores Electrolíticos. Despacha a más enemigos, coge otro Anillo del Rayo y una Cola de Fénix más adelante. Te enfrentarás al eidolon de Light, Odín. Contempla la escena y pasarás a controlar a Sazh y Vanille.

→ ZONA DE PROCESAMIENTO

En esta zona te toparás con Boms, Bárbaros y Gremlins (unos pájaros robóticos bastante debiluchos). Vuelve todo el camino para coger una Cola de Fénix. Acaba con 1 Bom, luego con 2 y activa el interruptor. Cruza el puente, baja las escaleras y coge el amuleto espiritual de la derecha. Continúa deshaciéndote de los enemigos y coge el Anillo del Fuego. Baja, coge el camino de la derecha, coge la Cola de Fénix, sube por los puntos azules y activa el interruptor. Elimina a todos los enemigos de la nueva zona y activa los interruptores. Acércate a la maquina que se acaba de levantar y **coge el vapor tónico del cofre (35).** Ahora que hay energía vuelve al montacargas, activa la máquina y baja por las escaleras. Por la rampa de la derecha, tras activar otra máquina, coge 8 carcasas de hierro de un cofre. Y al activar otra a la derecha, 6 botes de Gelatina Colorida. Vuelve por el montacargas y ve hasta la puerta del final junto al generador. Coge el cofre con 300 guiles. En la escena de Snow, **ve a hablar con Maqui, con Gardot y Yuj (36),** tus colegas del equipo Nora. Luego habla con Lebreau. Ve al embarcadero y contempla la escena.

MONSTRUOS CUMBRES INFAMES

Las batallas en esta zona empiezan a ser más largas y difíciles de lo que estábamos acostumbrados. Ahora será bastante importante que disminuyas la resistencia física y mágica de varios de los enemigos usando las habilidades de un obstructor como Vanille.

BÁRBARO

VITALIDAD: 7410
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: BUJÍA
BOTÍN RARO: DETECTOR PASIVO
VULNERABLE: ELECTRO



MUCHAS VECES LUCHARÁS CONTRA EL BÁRBARO en batallas a 3 bandos. Aprovecha para unirte con los más débiles y acabar con él. Ataca al bárbaro para aturdirle y luego acaba con el resto usando la formación en la que Vanille es sanadora. Si el resto de los enemigos también es fuerte, deja vivo al bárbaro con muy poca energía para aprovechar sus ataques contra el resto y atácales sin parar.

ULANO MECÁNICO

VITALIDAD: 10842
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 140%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR Y POSTRACIÓN
BOTÍN: CONDENSADOR ELECTRO
BOTÍN RARO: BLINDAJE CERÁMICO
VULNERABLE: ELECTRO Y AGUA



EL ULANO MECÁNICO es un enemigo duro y muy rápido. No te confíes. Tiene bastante vitalidad, así que debes aturdirle de todas todas. Sus poderosos ataques te obligarán a sanarte en más de una ocasión y puede que sus cañones dejen K.O. a alguno de tus compañeros (reanímalo con una Cola de Fénix). Cuando hayas conseguido afianzar la barra de aturdimiento con castigadores pasa a fulminadores para ganar.

DREADNOUGHT

VITALIDAD: 17940
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO
BOTÍN: KIT DE HERRAMIENTAS
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ATAQUE FÍSICO Y MÁGICO MITAD DE DAÑO



USA LIBRA AL INICIO y descubrirás que es bueno usar Anticoraza para reducir la resistencia física y hacerle mas daño. De otro modo el combate será imposible, así que necesitas un obstructor en tu equipo (Vanille). Por eso, cambia a la formación Galima y después dale duro con Ataque Implacable para aturdir y con Tantalus para sanarte cuando convenga. Al acabar, Light gana el rol sanador y Sazh el de castigador.

ÍNCUBO/SÚCUBO

VITALIDAD: 2964/975
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: HUESO QUEBRADO
BOTÍN RARO: HUESO MACIZO
VULNERABLE: ELECTRO Y AGUA



USA LA FORMACIÓN en la que Vanille es sanadora y los otros fulminadores para mantener a los tres miembros del grupo con vida. Cambia a aquelarre para aturdir. Ambos enemigos son muy rápidos. Además, el Súcubo hace magias de apoyo que suben el ataque físico de tus enemigos, por lo que debes acabar con él primero. Luego céntrate en los Íncubos que atacan más fuerte u otros enemigos si los hay.

BOM

VITALIDAD: 1248
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y POSTRACIÓN
BOTÍN: CENIZA DE BOM
BOTÍN RARO: TROZO DE BOM
VULNERABLE: HIELO Y AGUA. ABSORBE PIRO



ESTE CLÁSICO DE LA SAGA vuelve para deleite de los fans. Su mayor peligro radica en que a los pocos turnos de empezar la batalla entrarán en modo kamikaze y explotarán. Si la explosión pilla a alguno de tus combatientes cerca, es muy probable que quede K.O., así que debes acabar con ellos cuanto antes usando Golpe Circular. Lo ideal es que consigas atacarlos por sorpresa, aunque no es nada fácil.

ODÍN

VITALIDAD: NINGUNA
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 0%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: NINGUNO





PARA GANARTE EL FAVOR DE ODÍN necesitas llenar la cadena de aturdimiento demostrando tus dotes sanadoras y golpeándole. Es un rival muy duro, así que es un buen momento para usar un vapor égido antes de la batalla, que te otorga coraza y escudo de inicio entre otros. Alterna el rol de castigador y fulminador cuando Odín se cubre con el escudo de Ullr, y el de sanadores cuando ataca. Aguanta el tirón y te habrás hecho con Odín, un poderoso aliado. Además ganarás un segmento más para la barra BTC de Light. ¡Genial!


37 EL BOSQUE está dividido en varios niveles a los que accedemos a través de estos modernos ascensores.


38 PON A HOPE algún accesorio que le suba la vitalidad, ya que los enemigos de la zona todavía son demasiado fuertes para él.


39


40


41


42


43


44


45


46

CAPÍTULO 5 EL BOSQUE DE GRAPA

→ ZONA DE REGULACIÓN

Controlarás a Hope y Light en esta especie de bosque robótico. Te enfrentarás con un nuevo enemigo, las Babosas Molotov, que atacan con Piro, aunque son bastante débiles. Acaba con este grupo y avanza para enfrentarte a 2 más y un Huargo Verde. Acaba con otros 2 Huargos y verás una escena. **Sube después por el ascensor (37).**

→ ÁREA DE VIGILANCIA

Acaba con los 2 Huargos y las Babosas. Sigue eliminando a enemigos de este tipo hasta que te topes con uno nuevo, el Extractor, un robot volador y dos Babosas. A continuación con dos Huargos y un Extractor y luego con 4 Babosas. **Ve a por el Bégimo Tronador (38)** para coger un cofre con 3 antídotos. Continúa y activa por último el ascensor.

→ ÁREA DE OPERACIONES

Avanza y acaba con las Babosas; luego te toparás con un Bégimo Tronador. Acaba con los dos Extractores para coger **Ojo Halcón, un arma para Hope (39).** Acaba con los Huargos y el Extractor. Baja por el nuevo ascensor.

→ CAMPO DE PRUEBAS D

En esta zona debes acabar con los enemigos para que las barreras de contención desaparezcan y puedas acceder a nuevas zonas. Te enfrentarás un nuevo enemigo, el Huargo Plateado. Acaba con los 3 siguientes y con 2 más. Te toparás con un nuevo enemigo, la Oruga. Tras ellas hay un cofre con 6 antídotos, perfectos para estas batallas. Acaba con las 4 Orugas y se abrirá la siguiente barrera. Sigue y te enfrentarás con un nuevo enemigo, el Bégimo (a secas). Luego acaba con el molesto grupo de Babosas y avanza.

→ CAMPO DE MANIOBRAS

Acaba con los 2 Huargos y con los dos del camino de la derecha para coger **un cofre con colgante estelar (40)** que resiste el veneno un 30%. Sigue por el único camino posible y acaba con los 2 Huargos y las 3 Orugas. Sigue y te enfrentarás a **un nuevo enemigo, el Vispardón (41).** Abre el cofre con Carabina Feérica, un arma para Light. Luego acaba con un Vispardón y dos Orugas y más adelante con otro Bégimo que te desbloqueará la tienda "Momentos mágicos Moguri" al morir.

→ ZONA DE CONTROL AMBIENTAL

Sigue y acaba con los enemigos de la zona (Vispardones y Orugas). **Acaba con el Bégimo tras la valla y coge los 1500 guiles (42).** En la plaza ve por la derecha, acaba con el Bégimo y las Orugas y coge los aceites aromáticos. Enfréntate al Bégimo y los 3 Huargos Plateados que luchan entre sí. Antes de subir por el punto azul del centro, ve por la izquierda, acaba con los Bégimos y Vispardones y coge el amuleto defensor, que otorga velo en apuros. **Ve por el punto azul (43)** y después sube por el ascensor.

→ COMPLEJO ARMAMENTÍSTICO

Acaba con los 4 Huargos. Tras la escena te enfrentarás a 2 nuevos tipos de soldado del ejército del Nido, **los Agentes de Seguridad (44)** y los Tiradores. Sigue y darás con otro nuevo enemigo, la Turbomilano, una moto robótica con 25200 de vit. Acaba con los tres Agentes y el Tirador siguientes usando pociones para Hope. Coge el cofre con un frasco de Vapor de Éter. Sigue y te enfrentarás a una Turbomilano y 2 Tiradores. Acaba primero con los Tiradores y ve luego a por la moto. Avanza y **activa el extraño artefacto (45).** Es un ascensor que sube. Te enfrentarás a Yu Jin Xiang, el enemigo más bestia hasta la fecha, con 129600 puntazos de vitalidad. No seas "amarrategui" y no te olvides usar pociones sin reparos. Como recompensa se expandirá el Cristarium, que ya iba haciendo falta, y accederás a la tienda "Biomercado la bestia", en la que venden materiales orgánicos (como colmillos, gelatinas o fluidos) para subir las armas y los accesorios de nivel.

→ PORTAL DE MANTENIMIENTO

Sigue el único camino posible y saldrás del bosque. **Presenciarás una espectacular escena (46).**

MONSTRUOS DEL BOSQUE

En esta zona te enfrentarás con los animales autóctonos del bosque y con las versiones robóticas de muchos de ellos, creadas por el Sanctum para que los lu'Cie puedan entrenar con sus nuevos poderes. Son fuertes, y el Yu Jing Xiang se lleva la palma.

BABOSA/ORUGA



VITALIDAD: 1575/2363
RESISTENCIA A CADENA: 0/50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: ACEITE VISCOSO
BOTÍN RARO: ACEITE AROMÁTICO
VULNERABLE: NINGUNO/PIRO Y AGUA MITAD DE DAÑO

LAS BABOSAS MOLOTOV Y LAS ORUGAS son de ese tipo de enemigos que en pequeños grupos o sin acompañar a enemigos más poderosos son pan comido. Es bastante fácil pillarlas por sorpresa, por lo que la batalla será fácil. Usa Piro+ nada mas empezar contra las Orugas y morirán casi todas. Si acompañan a enemigos más fuertes, acaba con ellas primero y te quitarás muchos turnos de golpes recibidos.

HUARGO VERDE/PLATEADO



VITALIDAD: 3120/----
RESISTENCIA A CADENA: 70/--
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120%----
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: COLMILLO MELLADO
BOTÍN RARO: COLMILLO MALDITO
VULNERABLE: AGUA Y ELECTRO/------

CONTRA LOS HUARGOS VERDES ya has luchado anteriormente. Su característica más notable es que puede reforzarse con el Hechizo Bravura. Los Huargos Plateados son una versión más fuerte que además nos pone Bio con su aliento venenoso. No uses antídotos por ahora, ya que si no son muchos de ellos a la vez, los despacharás antes de que la energía de tus combatientes llegue a cero por el veneno.

TURBOMILANO



VITALIDAD: 25200
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 220%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: TURBORREACTOR
VULNERABLE: NINGUNO

ESTA NUEVA MOTO es bastante más resistente que las anteriores con las que te has enfrentado. Empieza la batalla con la formación Carga Mixta, lo que afianzará la barra de aturdimientos. Cambia a la formación Dúo Mágico para terminar de aturdirle y luego cambia a Carga Mixta para darle el golpe definitivo. Si viene acompañada de otros enemigos más débiles, como Extractores, déjala para el final.

EXTRACTOR/VISPARDÓN



VITALIDAD: 6930/9009
RESISTENCIA A CADENA: 25/50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 230,210%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN/NINGUNO
BOTÍN: COLA CAÍDA
BOTÍN RARO: COLA ESPINOSA
VULNERABLE: NINGUNO/PIRO Y ELECTRO MITAD DE DAÑO

ESTOS ENEMIGOS CHUPADORES drenan nuestra energía con sus ataques. El Extractor es un robot y el Vispardón es su versión salvaje. Ten mucho cuidado y sánate cada vez que veas que alguno de tus combatientes se acerca al K.O. Los ataques físicos le sientan de miedo a los Extractores y el Hechizo Piro causará estragos sobre los Vispardones. Al loro cuando acompañen a enemigos más fuertes.

BÉGIMO



VITALIDAD: 23625
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: TURBORREACTOR
VULNERABLE: AGUA, PIRO Y ELECTRO MITAD DE DAÑO

ESTE BÉGIMO es el primero no robótico al que nos enfrentamos. Suele ir solo, pero si va acompañado acaba primero con el resto y luego con él. Ataca con agua y pon a Light de fulminadora cuando la barra de aturdimiento esté medio llena. Así lo aturdirás. Cambia a Light a castigadora mientras Hope sigue usando agua contra él todo el tiempo, y cuando lo hayas repetido un par de veces morirá.

YU JING XIANG



VITALIDAD: 129600
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE
BOTÍN: ARO DE CARBONO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: TODOS LOS ATAQUES ELEMENTALES MITAD DE DAÑO

UTILIZA UN VAPOR TÓNICO antes de que de comienzo la batalla, que sobre todo te dará la útil Prisa. Al empezar el combate, emplea la formación Sublimación para que Hope equipe con coraza y escudo a todo el grupo. De otro modo no resistirás su ataque Pétalos Mortales más de una vez. A continuación atácale durante un rato con Carga Mixta mientras utilizas pociones para sanarte y luego pasa a Dúo Mágico para terminar de subir la barra de aturdimiento. Vuelve a Carga Mixta y acabarás con él de una vez por todas.


47 LOS FLANES son otro clásico en los «Final Fantasy». Estos salen de la tierra como si fuesen un tomate plantado.


48 PRUEBA A SUBIR DE NIVEL los accesorios que vayas encontrando con los materiales que tengas. Serán de gran ayuda.


49


50


51


52


53


54


55


56

CAPÍTULO 6 FLORESTA DE SUNLETH

→ BOSQUE CENTENARIO

Ahora controlas a Vanille y Sazh. Avanza y salta el saliente; te enfrentarás a **un nuevo enemigo, Flan Guindillita (47)**. Acaba con el nuevo grupo de enemigos, los Espín Anfibio. En la bifurcación, ve por el camino de la izquierda, acaba con los 2 Flanes y coge los 8 botes de Fluido Misterioso. Vuelve, y por el otro camino acaba con el Flan y los 2 Espines. Elimina a 4 Espines y a un Flan en la siguiente batalla, a 2 Flanes más y sigue adelante.

→ CAMINO DE LA LUZ DANZANTE

Coge el cofre de arriba con **Belladona, un arma para Vanille (48)**. Sigue y **elimina al débil grupo de Gremlins (49)**. En la plaza, acaba con los 6 Flanes, repartidos en grupos de 1, 2 y 3 y coge el cofre con **Proción, un arma para Sazh que aumenta el aturdimiento (50)**. Sigue y acaba con los 3 Gremlins. En la siguiente bifurcación ve por la izquierda. Elimina al grupo de Gremlins y coge el cofre con Diploma Médico. Sigue y verás una escena de Bodhum.

→ CRESTA DEL PIE DEL ARCO IRIS

Has llegado a la **imponente vista de la Cresta del Arco Iris (51)** Verás una Gárgola, un rival duro con muchísima resistencia. De hecho, el juego te invita a evitar la batalla, porque con solo 2 combatientes es muy difícil derrotarla.

No hagas caso (echa un vistazo en la página siguiente para saber cómo derrotarla) y **acaba con ella sorprendiéndola (52)**. Baja por el punto azul de la izquierda y acaba (si quieres) con la siguiente Gárgola que protege el cofre con **15 carcasas de hierro (53)**. Siguiendo el camino te toparás con 2 Gárgolas más antes de bajar. Coge el cofre con una lente libra y sigue. Acaba con los 4 Gremlins, sigue bajando y acaba con los 3 siguientes que custodian **un cofre con 10 alas escamosas (54)**. Acaba con los 6 siguientes y saltará una escena. Te has quedado sólo con Vanille. Ve a ver a Sazh junto al agua para ver una escena y seguir con Sazh.

→ LAGO SULEENA

Después de la siguiente escena te explican **el uso de las terminales de control meteorológico (55)**. Puedes hacer que llueva o deje de llover, y eso hace que los monstruos a los que te enfrentas sean distintos. De momento vamos a explorar con lluvia. Te enfrentarás a un nuevo enemigo, el Sapo Pinchudo y a 3 Espines Anfibios.

→ RISCOS DE LLUVIA BENDITA

Verás una nueva terminal de control del tiempo. Pasa a seco y detrás de ti te enfrentarás con un nuevo y resistente enemigo, el Guiverno.

Más atrás tienes a unos cuantos Espines y una Galkimasera, una versión más potente de estos. Ve por el camino de la derecha y acaba con los 4 Flanes Guindillita. Coge el cofre con la Pulsera Metálica y elimina a los 2 Flanes de delante. Baja y, si rodeas el otro camino de vuelta, puedes matar a 2 Flanes y un Guiverno. Si recorres el mismo camino con lluvia, eliminarás a Sapos, Gremlins, Galkimaseras, Espines Anfibios y Gárgolas. Avanza hacia la flecha amarilla.

En la zona amplia tienes un cofre a la izquierda, tras unos Gremlins y una Gárgola (si estás en modo lluvia) con un Anillo de Agua. Si haces este tramo en seco te enfrentarás con Galkimaserras, Guivernos y Flanes Guindillita. Avanza por la flecha amarilla hasta el punto de salvado. Esta zona es buen lugar para luchar; los combates no son muy fáciles, pero si le coges el tranquillo y te das una vuelta en lluvia y otra en seco te harás con un buen puñado de Puntos de Cristal.

Avanza y saltará una escena. Te enfrentarás a dos poderosos enemigos del bosque: Enki, con 75600 puntos de vitalidad, y Enlil con 70200 de vitalidad. Además, recibirás como recompensa un Anillo Voltaico y un Anillo Húmedo y se expandirá el Cristarium. Es hora de que uses esos puntos de cristal que has estado recopilando por esta zona. Sube por la rampa y baja luego hasta las vallas para **ver una impresionante escena (56)**.

MONSTRUOS DE FLORESTA

Esta zona está repleta de enemigos muy poderosos. Como te comentamos en el Paso a paso, es una buena zona para acumular Puntos de Cristal luchando. Además, conseguirás buenos materiales de los enemigos caídos para subir las armas de nivel.

FLAN GUINDILLITA



VITALIDAD: 7290
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: ANTICORAZA
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA COLORIDA
VULNERABLE: PIRO E INMUNE A AGUA Y ATAQUES FÍSICOS

ESTOS ENEMIGOS PUEDE DARTE MÁS DE UN SUSTO cuando vienen en grupos (sobre todo de 3), pues te darán muchos manotazos seguidos después de lanzarte Anticoraza para que sus ataques físicos te hagan más daño. Vigila a los personajes con poca vitalidad y ataca con Fulminadores para aturdirles y acabar con ellos cuanto antes. Intenta atacarles por la espalda para aturdirles más fácilmente con Piro+.

GREMLIN / GALKIMASERA



VITALIDAD: 896/3510
RESISTENCIA A CADENA: 40/45
PTO. DE ATURDIMIENTO: 130% /120%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CUERO RASGADO
BOTÍN RARO: CUERO RESISTENTE
VULNERABLE: PIRO, ELECTRO Y AIRE. FRÍO, AGUA Y ATAQUE MÁGICO (SÓLO GALKIMASERA) 1/2 DE DAÑO

ESTOS PÁJAROS QUE NO LEVANTAN EL VUELO son muy numerosos, pero también bastante sencillos. Los Gremlins son muy debiluchos y con Magias+ de fuego te durarán muy poco. Las Galkimaseras son más duras y además los ataques mágicos le hacen la mitad de daño, no como a los Gremlins. Cuando van acompañados por otros enemigos más fuertes debes quitártelos del medio en cuanto puedas.

GUIVERNO



VITALIDAD: 48600
RESISTENCIA A CADENA: 30
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: POSTRACIÓN Y MALDICIÓN
BOTÍN: ALA ARRANCADA
BOTÍN RARO: ALA ESCAMOSA
VULNERABLE: PIRO Y AIRE. INMUNE A TIERRA Y ATQ MÁGICO 1/2 DE DAÑO

ESTA BESTIA VOLADORA TIENE MUCHÍSIMA VITALIDAD y es bastante resistente. Nada más empezar el combate lánzale Bio con Vanille como obstructora. Pónselo de nuevo cada vez que le desaparezca el símbolo de estado alterado de su barra. Cambia a Vanille a sanadora para que cure y para que haga Esna. Y es que además de lanzar potentes ataques que te dejarán en la últimas, Guiverno también te envenenará.

ESPÍN / SAPO PINCHUDO



VITALIDAD: 513/9450
RESISTENCIA A CADENA: 10/40
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120/160
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: FLUIDO CURIOSO
BOTÍN RARO: FLUIDO MISTERIOSO
VULNERABLE: PIRO, AIRE, ELECTRO E INMUNE A AGUA

LOS ESPINES SON MUY DEBILUCHOS, pero dado su gran número pueden complicarte las cosas. El Sapo es bastante más fuerte y para colmo puede invocar 3 nuevos Espines con su "graciosa" Danza Convocatoria durante la batalla, con lo que puedes llegar a enfrentarte con más de 10 ó 12 enemigos a la vez. Por eso, acaba primero con los Sapos y elimina luego a los Espines para no eternizar la batalla.

GÁRGOLA



VITALIDAD: 37125
RESISTENCIA A CADENA: 95
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 115%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CAPARAZÓN ROTO
BOTÍN RARO: CARCASA DE HIERRO
VULNERABLE: TODOS LOS ATAQUES ELEMENTALES LE HACEN LA MITAD DE DAÑO E INMUNE A FRÍO Y TIERRA

SU RESISTENTE CAPARAZÓN te pondrá las cosas muy difíciles. Trata de atacarlas por sorpresa. Cuando la aturdes pierde el caparazón. En ese momento usa Bio, Anticoraza y Antiescudo sobre ella y tómate con calma la batalla. Cambia a Vanille a sanadora cuando sea necesario y ataca con Dúo Mágico para aturdirla otra vez. Luego ataca con Carga Mixta y caerá. Si lo haces así recibirás 5 estrellas.

ENKI Y ENLIL



VITALIDAD: 75600/70200
RESISTENCIA A CADENA: 65/65
PTO. DE ATURDIMIENTO: 150%, 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN ENKI: ANILLO HÚMEDO
BOTÍN ENLIL: ANILLO VOLTAICO
VULNERABLE: ELECTRO/AGUA. INMUNE AGUA/ELECTRO



ESTE PAR DE ENEMIGOS nos plantean una batalla realmente difícil. Al empezar usa la formación Complot para envenenar a ambos con Bio y para que, de paso, Sazh te ponga hechizos de protección básicos como Aguante o Fe. Tanto Enki como Enlil usan la habilidad Rugido, que les pone coraza y escudo. También te lanzan Anticoraza, así que usa Antiescudo y Anticoraza con ellos para equilibrar la contienda. Cuando los aturdas, usa la formación Carga Mixta para darles caña y Maná del Guerrero para curarte. Tienen aguante, pero al final caerán.


57 LOS AGENTES son un pequeño avance de lo que te espera en esta fase. No son muy fuertes y son vulnerables a Electro.


58 INVESTIGA SIEMPRE todos los rincones del mapa. Uno nunca sabe dónde puede encontrarse un valioso cofre.


59


60


61


62


63


64


65


66

CAPÍTULO 7 PALUMPOLUM

→ PUERTAS DE LA CIUDAD

Controlas de nuevo a Light y Hope Sube a los personajes en el Cristarium, ya que tienen toda la exp. de los combates de Sazh y Vanille.

Como si fuera un «Metal Gear», puedes ir esquivando la vigilancia de los soldados para llegar a los túneles. Hope te mostrará el mejor camino. Dentro del túnel coge el camino de la izquierda y abre el cofre con 3 frascos de Agua Bendita. Ve al conducto de la izquierda cuando el soldado mire a la derecha y avanza hasta la flecha amarilla. Si quieres hacerlo por las bravas, **te enfrentarás con Agentes (57)**, soldados con más vitalidad. Primero con 2 y luego con 3. **Detrás de los camiones hay un cofre con 3 cables de fibra óptica (58).** Entra por el túnel y coge las 3 aguas benditas. Ve a por un nuevo enemigo, el Apaciguador, otro soldado. Elimina a los 2 Apaciguadores y al Agente. Cerca del punto amarillo te enfrentarás con el Turbohalcón, una nueva moto. Pasa por el nuevo conducto y coge el cofre con una Lente Libra al salir.

→ PLANTA ALIMENTICIA

Ve por el puente y saltará una escena. Activa el interruptor y sube a la plataforma. Activa el de la izquierda en la siguiente plataforma y súbete a la que vendrá, que te llevará a **una plataforma flotante con 2 cofres (59),** uno con 4 frascos de Agua Bendita y otro con una Cola de Fénix. Sigue y te enfrentarás con un nuevo flan, el **Flan Ordenanza (60).** Más adelante te toparás con **un Carey Lunar (61),** tipo Gárgola. Acaba con 2 Flanes más adelante. Activa el interruptor de la izquierda y sube a la plataforma. Llegarás a **un Flan y un Carey que custodian 2 cofres (62),** uno con dos Bobinas Moebius y otro con un Anillo de Agua.

Vuelve y **activa ahora el de la derecha (63) para avanzar.** Sube las escaleras y acaba con el siguiente Carey Lunar. Sigue y verás una escena. Acaba con los 3 Flanes que no pararán de recuperarse y coge el cofre con una Estampa Bendita, un accesorio que resiste Maldición un 30%. Verás otra escena. Acaba con los 2 Flanes. Activa el interruptor y avanza. Tras la escena controlas a Snow y te enfrentarás a un puñado de Exterminadores de Psicom y un nuevo robot, el Represor. Si quieres acabar con esta batalla de un plumazo, **invoca a Shiva (64)** otra vez en cuanto que desaparezca.

→ PLAZA DEL CENTRO

El rol protector es perfecto para proteger a Hope y acabar con muchos enemigos (cuando queden pocos vuelve a Castigador). Sigue y te enfrentaras con un Artillero Psicom, un nuevo soldado y 3 agentes. Luego lucharás con 2 Apaciguadores y un Destructor Psicom, un nuevo enemigo. Ahora serán 4 Apaciguadores y 1 Exterminador.

Sigue por el largo pasillo y al fondo te enfrentarás con 2 Apaciguadores más y un nuevo enemigo, el Torturador Psicom. Coge el Vapor Tónico y ve por el punto azul.

→ PASEO DE LAS TERRAZAS

Te enfrentarás a 2 Agentes y un Destructor. Sube por la rampa de la derecha y acaba con los 4 Agentes y el Artillero, que custodian **un cofre con el Caballero, un arma para Snow (65).** Baja y lucha contra 2 Agentes, un Exterminador y un Torturador. Acaba con ellos en ese orden. Baja por el punto azul de la ventana y coge los 4 cables aislados. Baja por el túnel y salva la partida. **Ve por el punto azul y sigue hasta la siguiente escena (66).**

→ CALLEJUELAS

Ahora controlas a Fang y a Light. Sus roles son castigadora, protectora y obstructora. En esta zona, equípate con accesorios que te protejan del Rayo, ya que la mayoría de rivales lo usan. Te enfrentarás con 2 Agentes y 2 Apaciguadores. Luego con un Represor. Por último, lucharás contra 3 Apaciguadores y un Exterminador. Verás una escena.

→ BULEVAR OESTE

Controlas a Hope y Snow otra vez. Según salgas a la derecha tienes 4 aguas benditas. En esta zona te enfrentarás con Apaciguadores y con Agentes principalmente. Primero con 3 y 1, luego 1 y 1. Sube por los peldaños del muro y encontrarás


67 TEN MUCHO CUIDADO con los Francotiradores. Son fuertes, y su ataque de lluvia de misiles interrumpirá a tus luchadores.


68 USHMUGAL es un rival muy duro así que ándate con mucho ojo en las 2 ocasiones en que te enfrentrás a él. Es muy agresivo.


69


70


71


72


73


74


75


76

un cofre con 2 chips de bonificación. Baja y acaba con 3 Agentes junto a la cafetería. Elimina a 2 más y a 1 Apaciguador. Coge el amuleto físico junto al punto de guardado y pónselo a Hope. Sube las escaleras, acaba con 2 agentes y 1 Apaciguador. Baja por las escaleras y saltará una escena. Te enfrentarás contra 3 Francotiradores Psicom. Despacha a la pareja siguiente y al que anda solo. Seguirás por las azoteas.

→ BARRIO DE LA RIBERA

Verás otra escena. **Acaba con los 3 Francotiradores (67)** de la azotea y baja. En el suelo, date la vuelta y ve a por la divisa de Chamán tras enfrentarte a 1 Turbohalcón. Elimina a las 2 parejas de Francotiradores y coge el cofre de la derecha con Vidofnir, un nuevo arma para Hope.

Ve por la cornisa a la izquierda a coger 3 Cojinetes Axiales. En el puente te enfrentarás a otro Turbohalcón; coge el Vapor Evasivo y sube por los puntos azules. Elimina al Turbohalcón y al Francotirador. Ve desde allí hacia atrás, pero por arriba, a por 2000 guiles. Acaba con los 3 Francotiradores siguientes.

Sube por los andamios y librarás una difícil batalla: 2 Francos y 1 Turbohalcón. Puedes usar un vapor evasivo para atacar por sorpresa y acabar de primeras con la moto. Sigue, salva y **te enfrentarás a Ushmugal (68),** con 126000 puntos de vitalidad. Después de las largas y **reveladoras escenas (69)** controlas a Fang y Light de camino a casa de Hope. Date la vuelta y **coge del fondo 15 uñas de fiera (70).**

Ve hasta el punto de guardado por los andamios y acaba con los 3 Agentes y el Artillero. Luego con **un Represor (71).** Acaba con otro y coge Gae Bolg, un arma para Fang. Sigue y te enfrentarás a un nuevo enemigo, el Bégimo Dubhe. Tras la escena, lucha con 2 Agentes y un Apaciguador. Luego con 2 Represores. **Coge el cofre con aceleradora (72).** Sigue la flecha amarilla.

→ PASEO FÉLIX

Aquí vive Hope. Sube por las escaleras de la izquierda. En esta zona lucharás contra Apaciguadores, Destructores, Represores, Artilleros, 1 Bégimo y 1 Ushmugal. Coge el Aro de Carbono. Tras unas batallas, coge el cofre con un Cinto Negro. Baja las escaleras y sigue por el pasillo. Te enfrentarás sólo con Hope a 1 Ushmugal. Tras la escena controlas a **Fang en casa de los Estheim (73),** la familia de Hope. Sube, coge la Cola de Fénix y ve hasta Hope. Date la vuelta y examina si quieres objetos de su casa. Enciende la tele para continuar. Alrededor hay **montones de soldados Psicom (74).** Coge el cofre con un Brazal de Lucha y **otro con vapor de éter (75).** Te enfrentarás con el **Grifo Acorazado (76)** un temible rival. Sube a los personajes, equípate lo mejor que tengas y ve a por él. Como recompensa tienes una Uraninita, una nueva tienda (la armería Prauts) y otra expansión en el Cristarium.



MONSTRUOS DE PALUMPOLUM

En este capítulo lucharás contra un montón de nuevos soldados del Nido. Algunos son bastante duros, como el Francotirador. Pero además te medirás contra enemigos tan poderosos como el Ushmugal o el mastodóntico Grifo Acorazado. Usa la estrategia.

FLAN ORDENANZA



VITALIDAD: 3780
RESISTENCIA A CADENA: 85
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 115%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA COLORIDA
VULNERABLE: NINGUNO

ESTOS SOLIDARIOS FLANES SANARÁN A SUS COMPAÑEROS cuando su vitalidad peligre. No son muy resistentes y estarán tan ocupados en sanarse que te atacarán muy poco. El problema es cuando se juntan 3 en la misma batalla se sanan tan rápido que casi no te dará tiempo a acabar con ellos. Por eso debes atacarles con fulminadores de uno en uno. Si no, la batalla será demasiado larga para obtener 5 estrellas.

CAREY LUNAR



VITALIDAD: 10080
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 120%
RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS
BOTÍN: CAPARAZÓN ROTO
BOTÍN RARO: CARCASA DE HIERRO
VULNERABLE: TODOS LOS ELEMENTOS 1/2 DE DAÑO Y RESISTE ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS

USA LA FORMACIÓN SUBLIMACIÓN Y PONTE CORAZA Y ESCUDO al empezar la batalla para poder aguantar sus poderosos ataques. Es un enemigo muy duro, ya que los ataques mágicos como Piro le hacen la mitad de daño y resiste también los ataques físicos. La clave está en tomarte la batalla con calma (sánate si lo necesitas) hasta aturdirle. En ese momento ponle anticoraza y antiescudo y será pan comido.

BÉGIMO DUHBE



VITALIDAD: 37800
RESISTENCIA A CADENA: 40
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 500%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y MALDICIÓN
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: UÑA DE FIERA
VULNERABLE: NINGUNO

USA LA FORMACIÓN DESMORALIZADORES para causarle el estado Freno o no tendrás prácticamente ninguna posibilidad. Cuando tenga un cuarto más o menos de vitalidad se pondrá a dos patas y cambiará sus zarpazos por una poderosa espada. Puede que no llegues a aturdirle y tengas que acabar con él usando golpes normales, pues tiene muchísima resistencia, pero cada vez le irás haciendo más daño.

TURBOHALCÓN



VITALIDAD: 14700
RESISTENCIA A CADENA: 85
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 140%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: CABLE FIBRA ÓPTICA
VULNERABLE: ELECTRO. ATAQUE FÍSICO Y MÁGICO 1/2 DE DAÑO

TIENE UN ATAQUE QUE DEJARÁ K.O a tu personaje, así que empieza con la formación sublimación para que Hope ponga Coraza y Escudo al grupo. Luego usa la formación Dúo Mágico y atúrdele. Sé agresivo para acabar con él antes de que haga su ataque poderoso, así que no uses sanadores. A veces le acompaña un Francotirador. Si los pillas por sorpresa, acaba con el Turbohalcón moto primero, y si no al revés.

USHMUGAL



VITALIDAD: 378000
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 250%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: *ELECTRO*

EL TRUCO ESTÁ EN USAR ACCESORIOS ANTI FUEGO y en usar la formación la Roca para que Hope se ponga coraza. Cuando te quede poca energía aparecerán Light y Fang. Usa a Hope como inspirador para que ponga coraza al resto y lanza Freno con Fang. Usa Ataque Implacable para aturdir y Tantalus para sanar de vez en cuando. Es muy probable que si te descuidas tengas que usar un par de Colas de Fénix.

GRIFO ACORAZADO



VITALIDAD: 441000
RESISTENCIA A CADENA: 95
PUNTO DE ATURDIMIENTO: NINGUNO
RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS
BOTÍN: URANINITA
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: INMUNE AL AIRE



USA UN VAPOR TÓNICO antes de la batalla para tener Prisa. No es posible atacarle a corta distancia. Ponte coraza y acaba antes con los 2 cañones (con 10710 de vit.) para que dejen de ametrallarte. Acaba luego con el Babor y el Estribor (de 12600 de vit). Cambia a una formación más ofensiva. Las partes que has eliminado le van restando energía al total y son mas fáciles de destruir que el central. Cambia de forma cuando le queda poca energía para disparar su poderoso cañón principal. Atúrdele mientras esté preparando el ataque y así obtendrás la victoria.


77 TRAS ESTA ESCENA entenderás perfectamente por qué en el Nido le tienen tanto miedo a Paals. Menudo salvaje es Ragnarok.


78 EN NAUTILUS los Chocobos son una de las atracciones más visitadas. A sus habitantes les encantan. ¿A ti no?


79


80


81


82


83


84


85


86

CAPÍTULO 8 NAUTILUS

→ INTRODUCCIÓN

Este capítulo es el más corto de todo el juego y además apenas lucharás, por eso hemos omitido la página de monstruos. Aún así, en esta página tienes todo lo que necesitas para acabar con los pocos enemigos que te saldrán al paso durante el capítulo con 5 estrellas.

→ CIUDAD DE ENSUEÑO

Recibirás el trofeo Sentimientos Encontrados por superar tus dudas y escapar hasta el final. Controlas a Sazh y Vanille de nuevo. Súbeles de nivel en el Cristarium, ya que tenemos muchísimos puntos del capítulo de Palumpolum acumulados manejando a los otros personajes.

Avanza hasta la plaza para que salte **una espectacular escena (77)** que conmemora el ataque de Paals al Nido hace siglos. Sigue hacia la flecha amarilla y saltará otro espectacular vídeo. Avanza hacia la gran puerta y verás otra escena. No te lo pienses más y sube al ascensor que te lleva a Nautilandia.

→ NAUTILANDIA

Por fin verás a **un Chocobo adulto (78)**, aunque no puedas montarlo todavía. En la plaza de arriba verás una escena; luego ve a los salientes que van hacia el mar. En el de más a la izquierda tienes **un cofre con una cola de fénix (79)**. Sigue la flecha amarillas y verás una nueva escena en la que Chocobito se pierde excitado por ver a otros amigos Chocobos. Tendrás que encontrar a la cría de chocobo de Sazh en la plaza.

Es muy fácil, aunque no se dejará coger a la primera. Ve primero al grupo de ovejas de la izquierda, **luego irá tras el tenderete (80)**, luego irá a la fuente de atrás y después entre un grupo de Chocobos al fondo. Por último huirá más lejos aún y mientras lo coges, un cofre con un Colgante Estelar se pondrá delante de tus narices literalmente. Avanza hasta el punto de guardado y continúa. Verás otra escena. Después llegarás a una zona con enemigos, así que salva la partida en el punto de guardado a tu lado.

Te enfrentarás a 6 Pistoleros, luego con **un Represor (81)** y 3 Pistoleros. No supondrán ningún problema. Más adelante te enfrentarás con un nuevo enemigo, **los debiluchos Gnomos Urbanos (82)**, que lanzan Electro+. Son muy facilones y las batallas apenas te durarán unos segundos. Acaba con estos 2 y con el siguiente grupo y **coge el cofre con Spica (83)**, un nuevo arma para Sazh que no está nada mal. Ahora lucharás con 2 Gnomos y 3 Pistoleros. Luego con un Represor y 3 Gnomos. Elimina primero al Represor, y los Gnomos caerán mientras lo haces. Acaba con el Represor frente al cofre con un Amuleto Físico, un buen accesorio para Vanille, pues aumenta un 10% el daño que recibas de ataques físicos.

Sigue hasta el fondo junto al punto de salvado y acaba con los Gnomos que custodian el cofre con un Báculo Curativo, un arma para Vanille que aumenta sus poderes de curación. Salva partida y **avanza para luchar contra el poderoso Cañon de Leve (84)**. Antes de la batalla ponte los Colgantes Estelares para resistir más el veneno. Al empezar la batalla usa la formación Complot para ponerte Fe y Bravura. Ademas Vanille le hará Aquiles, que reduce su resistencia elemental. Tiene 100800 puntos de vit. y además de a Aquiles es vulnerable al fuego y al hielo. Cambia a Carga Mixta, alterna con Dúo Mágico para aturdirle, y vuelve a Carga Mixta mientras esté aturdido. **Es básico que cuando este aturdido también tenga Aquiles puesto (85).** Repite la operación y habrás acabado con él. Saltará una escena y obtendrás un Sensor Giroscópico. Sube por las escaleras y verás otra escena. Después de ella **te enfrentarás con el eidolón de Sazh, Brunilda (86).** Reconoce como amo a quien fortalece a sus compañeros. Usando libra también verás que es vulnerable al hielo. Usa Carga Mixta y Dúo Mágico para aturdirle. Sánate cuando sea necesario. También puedes usar Complot para coger algunas ventajas como Don de Frío, que le hará más daño aún y además también le sube la barra de empatía. Cuando acabes con él se unirá a ti y se agregará un valioso segmento a la barra BTC de Sazh. Además, se desbloqueará una nueva tienda, la Mina, que vende minerales para transformar objetos. Saltará otra escena.


87 HABLA CON CID para que te explique su plan para derrocar al Sanctum. ¿Te deberías fiar de él? Ya lo veremos...


88 LUCHA CON LOS EJECUTORES. Tienen 20592 vit. y lanzan hechizos que te impedirán hacer ataques físicos y ataques mágicos.


89


90


91


92


93


94


95


96

CAPÍTULO 9 EL PALAMECIA

→ EL LINDBLUM

Habla con Cid (87), con el resto del grupo y con el Capitán Rygdea al fondo para partir. Verás una escena. **Acaba con 2 Ejecutores (88)** y 1 Asaltador. Acaba con los 3 Asaltadores siguientes. Activa el interruptor. Mira hacia atrás y coge los 4 circuitos digitales. Baja por la rampa y observa la escena. Date la vuelta y **ve hasta los 2 Cibernavegantes (89),** coge la Milerita, acaba con 2 Cibernavegantes más y con un nuevo enemigo, el Dragontino. Cruza el puente, acaba con los 5 Cibernavegantes y coge el cofre con los chips de bonificación. Acaba con los Dragontinos y los Cibernavegantes de esta zona hasta llegar a los puntos azules, a tu izquierda coge 4 tarros de Aceite de Silicona. Avanza hasta la puerta; saldrán 2 Dragontinos y unos Cibernavegantes. Entra.

→ PASILLOS INTERIORES

Tus rivales en esta zona: **Asaltadores (90)** y Ejecutores. Luego una nueva enemiga, la Guardiana Psicom. Vuelve a la sala anterior y **ve por el camino de la izquierda para coger Revitalizador (91),** un nuevo arma para Light. Te enfrentarás a 2 Guardianas y un Asaltador.

En el siguiente pasillo te enfrentarás a un nuevo enemigo, el Vikingo. Acaba con 2 Guardianas y 2 Ejecutores. Coge el cofre de la derecha con un Anillo de Fuego y ve por la rampa. Lucha con los 2 Ejecutores y el Vikingo, con 2 Asaltadores, el Ejecutor y con las 2 Guardianas. Luego 2 Ejecutores y 3 Asaltadores más. Por último, con 2 Guardianas y un Vikingo. Coge el cofre con Pandora, un nuevo arma para Fang. Avanza hasta presenciar la escena.

→ LA HUIDA

Acaba con 2 Flanes Ordenanza y abre la puerta. Te toparás con un Flan Electrificado, un nuevo enemigo. Ve por el camino de la derecha, acaba con los Flanes de la zona y coge Lazo Real de arriba. Ve al punto amarillo, coge el cofre con 12 Gelatinas Turbias y abre la puerta. Sigue y saltará una escena. Avanza por la puerta y ve por la derecha, donde te enfrentarás a un Succionador. Sigue por el círculo exterior y lucharás con 2 Ejecutores y **un nuevo enemigo, el Carey Rojo (92).** Detrás de ellos hay una Capa Blanca. Sigue y verás un cofre con Funda Antidolor custodiado por 2 Asaltadores y 3 succionadores.

Baja, acaba con Guardianas, Careys, Asaltadores, Vikingos y Succionadores, y coge 2 cofres, uno con Rocodrosita y otro con un Conductor Perfecto. Avanza hasta el punto amarillo y verás una escena.

→ SALA DE MÁQUINAS

Controlas a Sazh y Vanille. Ve a la derecha, acaba con los Flanes, el Carey y **abre el cofre con 8 caparazones rotos (93).** Sube a la plataforma, acaba con 3 Succionadores y 1 Carey para coger una Cola de Fénix. Sigue acabando con enemigos.

→ ALA MAYOR

Después de la escena controlas al resto del equipo. Date la vuelta, acaba con los Succionadores y un Vikingo para coger un Paño Tempranero. **Usa los flaps de la nave (94)** para atacar por sorpresa a los rivales y coge el cofre con 1 Conductor Perfecto. Baja por la rampa y acaba con todos los Succionadores y los Cibernavegantes de la zona; sube y date la vuelta a por 2 Dragontinos que custodian 13 colas espinosas. Baja al laberinto de motores y coge 300 guiles. Elimina a los enemigos hasta llegar a 4 Dragontinos que custodian un Anillo del Rayo. Sigue y lucharás con 2 Kalavinkas por separado. Tras la escena puedes cambiar de miembros.

→ ACCESO AL PUENTE

Baja por el ascensor. Lucha con 3 Asaltadores y un nuevo enemigo, el Dinamitero. Avanza activando los interruptores y eliminando a los enemigos de la zona. Te harás con 2 Bandas Rúnicas, una Lente Libra y una Funda Antidolor. Te toparás con un **nuevo enemigo, el Estratega (95);** coge el cofre con Umbra, un arma de Snow. Baja por la derecha, activa los interruptores y ve a la izquierda a por 3600 guiles. Baja acabando con los enemigos y coge un Conductor Perfecto. A la izquierda hay un Aro de Oro. Ve hasta el punto amarillo, coge **1 Vapor de Éter (96)** y lucha contra Baldanders.

MONSTRUOS DEL PALAMECIA

Otro capítulo más plagado de enemigos del ejército y la guardia del Sanctum. Te enfrentarás con robots muy fuertes, soldados cada vez más poderosos y con uno de los supervillanos del juego, Baldanderst, al que ya le debes tener bastantes ganas.

FLAN ELECTRIFICADO

VITALIDAD: 12600
RESISTENCIA A CADENA: 0
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 190%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA COLORIDA
VULNERABLE: AGUA E INMUNE A ELECTRO



ESTOS FLANES CREADOS POR EL SANCTUM son bastante débiles, aunque lanzan hechizos de Electro que te pueden dar más de un susto. Es bueno usar anticoraza y antiescudo con ellos, aunque si tienes a los personajes bien evolucionados, a estas alturas podrás acabar con ellos sólo atacándoles. Eso te ahorrará unos segundos de oro en cambios de formaciones para conseguir 5 estrellas al final de la batalla.

VIKINGO

VITALIDAD: 140976
RESISTENCIA A CADENA: 83
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 160%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, BIO Y POSTRACIÓN
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: CONDUCTOR PERFECTO
VULNERABLE: ELECTRO Y AGUA E INMUNE A PIRO



ESTA PODEROSA BESTIA ROBÓTICA es muy resistente, pero le sientan de miedo interferencias como freno, anticoraza y antiescudo. Usa la formación Galima y cuando tenga Freno dale con todo. Sánate si es necesario (lo será cuando te enfrentes a 3 a la vez) y sigue atacando y aplicándole Freno. Cuando le queda poca energía hace el ataque Ola de Calor, que puede acabar con los tuyos, así que no te confíes.

KALAVINKA

VITALIDAD: 108000
RESISTENCIA A CADENA: 25
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN 1º: TALISMÁN DEL ALMA
BOTÍN 2º: TALISMÁN ARCANO
VULNERABLE: ABSORBE ELECTRO, AIRE Y LOS ATAQUES FÍSICO LE HACEN 1/2 DE DAÑO



LA KALAVINKA ES UN RIVAL SENCILLO si usas Freno y Óminus para ponerle maldición (con ella no podrá interrumpir tus ataques, pero tu sí lo harás con los suyos). Usa fulminadores para aturdirle y machácalo con castigadores. Tan sólo debes estar atento a su ataque Descarga Infernal, que puede dejar K.O. a alguno de tus luchadores. Usa Colas de Fénix si no has conseguido sanarte antes con Vanille o Light.

DRAGONTINO

VITALIDAD: 12024
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 110%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNA
BOTÍN: CHIP DE CRÉDITO
BOTÍN RARO: CHIP DE BONIFICACIÓN
VULNERABLE: AIRE 1/2 DE DAÑO



ESTOS SOLDADOS VOLADORES son bastante ágiles. Esquivarán alguno de tus ataques y atacan varias veces en un turno. Sus ataques con misiles pueden dejar a alguno de tus combatientes muy cerca del K.O. Vienen acompañados de Cibernavegantes, unos robots que te causarán problemas muy serios si son más de 2. En batallas con varios de cada tipo puedes usar a Odín con Light si te quedas atascado.

SUCCIONADOR

VITALIDAD: 12960
RESISTENCIA A CADENA: 20
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 220%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN
BOTÍN: COLA CAÍDA
BOTÍN RARO: COLA ESPINOSA
VULNERABLE: PIRO, ELECTRO E INMUNE A AIRE



LOS SUCCIONADORES SON PELIGROSOS INSECTOS VOLADORES que se mueven con bastante rapidez. En un principio no te deben suponer muchos problemas, pero si son más de 3 y además van acompañados de otros enemigos como Cibernavegantes o Dragontinos, la cosa se complica. Quítatelos de en medio cuanto antes para hacer la batalla más fácil. Será de ayuda usar freno para ralentizar sus turnos.

BALDANDERS

VITALIDAD: 462000
RESISTENCIA A CADENA: 100
PUNTO DE ATURDIMIENTO: NINGUNO
RESISTENCIA A ESTADOS: ES INMUNE A TODOS
BOTÍN: ANILLO ESPIRITUAL
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: RESISTE A TODO





ACABA PRIMERO CON LOS 4 COSTADOS, de 50400 de vitalidad y vulnerables a un elemento distinto cada uno. Usa una Lente Libra para saberlo, ya que Libra consumirá mucho tiempo. Protégete con algún inspirador y sánate tantas veces como sea oportuno. Cuando acabes con los 4 costados se levantará y empezará a ejecutar ataques muy poderosos, sobre todo Risa de Tánatos y la tremenda Pulsión de Muerte. Usa 2 sanadores. Sí no tienes el grupo a tope antes de que los ejecute morirán todos. Usa Freno siempre que puedas para ralentizarlo.


97 HABLA CON TUS COMPAÑEROS para descubrir más detalles de sus personalidades. Al fin y al cabo vamos juntos en esto.



98 NUEVO RIVAL, los Jenízaros. Son desdichados Cie´th con 25200 puntos de vitalidad, lentos y vulnerables a Piro y a Electro.


99


100


101


102


103


104


105


106

CAPÍTULO 10 QUINTA ARCA

→ NAVE SUPERIOR

Habla con el grupo (97) y avanza por el túnel para verte con Vanille y Hope. Sube las escaleras y acaba con **dos Jenízaros (98).** Al acabar la batalla se desbloquearán todos los roles y podrás cambiar al líder. Por ahora limítate a poner al máximo los roles de los que ya disponían.

→ VESTIGIO OCULTO

Retrocede acabando con los Jenízaros. Sube por el puente. Te enfrentaras con 1 Jenízaro y un nuevo enemigo, el Fusible. A tu derecha, busca un Amuleto de Héroe tras los 2 Jenízaros. Sube por las escaleras, acaba con Fusibles y Jenízaros y a la izquierda **coge 8 carcasas de Bom (99).** Vuelve y avanza hasta el punto de guardado. Te enfrentarás a un grupo de Noctilucas. Baja a las vías y ve hasta dos Flanes Fluorescentes. Coge el amuleto de mago, acaba con 3 Flanes de las vías.

Ve por las vías de la izquierda, acaba con las Noctilucas, los Flanes y ve por el punto azul a por 10 latas de Aceite Medicinal. Vuelve y ve por las vías de la derecha, sigue el camino y en dirección opuesta al pasillo del punto de guardado veras un cofre con una Ajorca Iridiscente.

Sigue por la puerta. Te toparás con 2 nuevos enemigos, Skatene y Stikini. Baja por los puntos azules eliminando a Skatenes y Stikinis, coge los 600 guiles y ve al nivel inferior. Avanza por la puerta y verás una escena. En la nueva sala **te enfrentarás a un Berseker (100).** Acaba con otro más y coge Rígel, una pistola para Sazh que prohibe aturdir. Sigue por la puerta y activa el interruptor. Ve a la derecha, al fondo, y te enfrentarás a 3 Diablillos, un nuevo enemigo. Coge el cofre de su lado con el amuleto espiritual. Lucharás contra Diablillos y Flanes y en el túnel te enfrentaras a un Gran Bégimo. Salta por el punto azul **hasta el cofre con Alicanto (101)**, un arma para Hope. Sigue por el punto azul, acaba con 10 Noctilucas y salta hasta el túnel saliente y abre el cofre con 7 uñas de coloso.

Vuelve y ve por las escaleras hacia abajo. Sigue el camino hasta el siguiente túnel y acaba con el Bégimo. Llegarás a otra zona con un Bégimo más, 3 diablillos y un Arimán. Despáchalos. Si les sorprendes, ataca primero al Bégimo.

A la derecha, al fondo en las vías, hay 4 Diablillos y un cofre con una Pulsera Metálica. Sube hacia el punto de guardado y coge el vapor de Éter del Cofre. Sigue por el túnel. Te aconsejamos que el grupo que lleves para esta pelea sea Light, Snow y Hope, ya que así tendrás casi de todos los roles. **Te enfrentaras a Cid Raines (102).** Te dará una Tetracorona y regalos Moguri, una nueva tienda y se expandirá el Cristarium. Activa el interruptor del ascensor. Mientras bajas **lucharás con 3 Fusibles (103).**

→ CUBIERTA INTERMEDIA

Pasa por las 2 puertas. Lucharás con Flanes, Jenízaros, Stikinis. Baja por el punto azul y sigue por la puerta. Sal de la siguiente sala y coge el Sello de Ninfa del pasillo, un arma para Snow. Sigue por el puente y acaba con Diablillos, Arimanes y Jenízaros luchando entre ellos.

Cruza por los puntos azules y las cornisas hasta la puerta del otro lado y desde ahí sorprende al Bégimo del puente. En la siguiente sala lucha con 4 fusibles. En la próxima te esperan un Bégimo, 2 Skatene y un Stikini. Ve por la puerta de la izquierda a luchar con un Berseker que protege **un cofre con 3 Biosensores (104).** Activa el interruptor del ascensor, en el que te enfrentarás a 2 Sketenes y un Stikini

→ TRANSEPTO

Avanza acabando con Berserkers, Skatenes y Stikinis. Sigue por la puerta y lucha contra el Berserker. Sigue hasta el punto de guardado, salva y sigue por el puente acabando con los 2 Sketenes, luego con otros 2 más y un Stikini, y por último con 2 Stikini y un Skatene. Cruza la puerta y coge el cofre de la izquierda con 2 huesos enigmáticos. Sigue y **lucharás con 2 Berserkers por separado (105).** Salva y activa la puerta. Crúzala y **verás una escena (106).** Después te enfrentarás a Bahamut, el eidolón de Fang. Fang ganará un valioso segmento BTC más. Sigue adelante por el camino mágico azul; saltará otra escena y por fin llegarás al Gran Paals.

MONSTRUOS DE QUINTA ARCA

En esta zona te enfrentarás con varios tipos de Cie´th y otros poderosos monstruos salvajes, como el durísimo Gran Bégimo o los contundentes Saketene y Stikini. La batalla contra Cid es la que te resultará más dura de lo que llevas de aventura.

FLAN FLUORESCENTE



VITALIDAD: 6720
RESISTENCIA A CADENA: 20
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA COLORIDA
VULNERABLE: PIRO, ABSORBE AGUA Y ATAQUES FÍSICOS 1/2 DE DAÑO

UN NUEVO TIPO DE FLAN NOS SALE AL PASO. Su mayor baza es envenenarte con Bio. Tiene la habilidad de fusionarse con otros compañeros que estén con más vitalidad que él. Se puede convertir en un Flan Alquímico con 67200 de vitalidad y mucho más poderoso. Si va acompañado por rivales más débiles (como las Noctilucas, por ejemplo) acaba primero con los acompañantes y luego con el resto.

DIABLILLO / ARIMÁN



VITALIDAD: 5880/15120
RESISTENCIA A CADENA: 10/90
PTO. DE ATURDIMIENTO: 120% 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CUERO RASGADO
BOTÍN RARO: CUERO SUAVE
VULNERABLE: PIRO. FRÍO, AGUA Y ATAQUE MÁGICO 1/2 DE DAÑO.

ESTOS BICHOS SE DEDICAN A INCORDIAR durante batallas contra enemigos numerosos. Ninguno de los dos supone un gran reto (de hecho acabarás con ellos fácilmente), pero pueden darte algún disgusto si pasas de ellos en batallas con más tipos de enemigos. El Arimán es como un Diablillo, pero con más vitalidad, más resistente y sin ser vulnerable a elementos mágicos como el Diablillo.

BAHAMUT



VITALIDAD: NINGUNA
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: NINGUNO
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: NINGUNO

EL EIDOLÓN DE FANG reconoce como amo a quien puede soportar abnegadamente los ataques enemigos (usa Protector con Fang para ello) y a quien dificulta las acciones del enemigo, es decir, un obstructor (lánzale Freno). Puede ser una batalla muy difícil y larga si no lo sabes, o muy facilona. Para ello usa la formación de caza al empezar; eso le pondrá Freno y Óminus, lo que te dará la victoria en apenas un minuto.

SKATENE / STIKINI



VITALIDAD: 23520/16800
RESISTENCIA A CADENA: 80/50
PTO. DE ATURDIMIENTO: 150% 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: HUESO QUEBRADO
BOTÍN RARO: HUESO MACIZO
VULNERABLE: NINGUNO

ESTA PAREJA FORMA UN DÚO TEMIBLE SI ANDAS DESCUIDADO. Pueden provocarte postración con Laxus, que impide toda acción con un personaje. Ve primero a por el Stikini que es el que te puede inmovilizar y luego dale al otro. Si van acompañados de otros enemigos (como el Bégimo), el orden a seguir sería Stikini, los Skatene y el Bégimo. Si los pillas por sorpresa, aprovéchalo y empieza por el Bégimo.

GRAN BÉGIMO



VITALIDAD: 75600
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 500%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: UÑA DE FIERA
VULNERABLE: RESISTENTE A ATAQUES MÁGICOS

ESTE PODEROSO BÉGIMO NO QUIERE PONERTE LAS COSAS FÁCILES. Cuenta con una vitalidad muy respetable y aturdirle no es sencillo. Si le pillas por sorpresa es pan comido Si no lo consigues, usa anticoraza para reducir su resistencia física. Cuando le queda poca vida se pone a dos patas, se rellena la energía entera y hace ataques más poderosos con la espada, aunque no perderás la barra de aturdimiento acumulada.

CID RAINES





VITALIDAD: 226800
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE Y POSTRACIÓN
BOTÍN: TETRACORONA
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: NINGUNO

USA FRENO AL INICIO DEL COMBATE para demorarle todo lo que puedas y que te ataque menos. Cambiará su rol según las circunstancias de la pelea así que se sanará, entre otros hechizos. Se transforma en un humano con alas. Cuando se ponga Prisa, quítasela con Freno. Es fundamental que tengas alguna formación creada con todo fulminadores para subir el aturdimiento, y otra en la que tengas a Hope como inspirador. Tardarás mucho en aturdirle, pero si lo haces bien con esa vez bastará y Cid será historia... ¿o no?


107 EL ARMA PARTESANA PARA FANG te espera tras el flan de más adelante. Prueba a subirla de nivel y a transformarla.



108 EL EIDOLÓN ALEJANDRO de Hope tiene el mejor ataque final de todos para nuestro gusto. Y además nos sanará.


109


110


111


112


113


114


115


116

CAPÍTULO 11 EL GRAN PAALS

→ INTRODUCCIÓN

A partir de este capítulo tienes libertad absoluta para ir por donde quieras. Nuestro consejo es que sigas el paso a paso ya que al acabar la aventura obtienes la última expansión del cristarium. Luego puedes volver a completar todo lo que no hayas hecho en Paals y aprovecharlo para subir al máximo a tus personajes.

→ ESTEPA DE ARCHYLTE

Te explican las efigies y misiones. La mayoría consisten en acabar con un poderoso enemigo que nos espera en algún punto de Paals. Además hay puntos amarillos que sirven para saltar con un chocobo y llegar a lugares de otro modo inaccesibles pero para poder montar chocobos necesitas completar determinadas misiones del Paals. Lo descubrirás todo en nuestro especial del mes que viene. En esta zona te enfrentarás contra un buen puñado de nuevos enemigos, la mayoría de ellos muy duros: Alraunes, Flanes, Flanes Medianos. **Coge partesana, un nuevo arma cerca de ellos (107)** y Babosas. Luego lucharás contra **Alejandro, el eidolón de Hope (108)**. Ya en la Estepa te enfrentarás con: Flanes, Gorgonops, Basiliscos, Rangdas que invocan al Rey Bégimo y **tras los que hallarás un naipe del frío (109)**, Leyaks (que invocan Rangdas), los poderosos **Adamanquelis (110)**, Cactilios, Megistotheriums y Adamantotes. Explorando la zona encontrarás un anillo del aire, 5 lentes libra. 8 cueros suaves, un naipe del fuego, una milerita, un cactilio de juguete, una pepita de oro, 2 aros de platino, un naipe de tierra, un naipe del aire, un naipe del rayo, 7 alas arrancadas, 2615 guiles y Zarza, un arma. La exploración es mucho más sencilla en Paals ya que todos los escenarios son muy abiertos y los cofres están a la vista.

→ MONTES YASCHAS

Sigue adelante del punto de guardado por el que llegamos a Paals. De camino y en los montes te enfrentarás con: Babosas, Flanes, Flanes Medianos, Alraunes, Leyaks, Gorgonops, **Trífidos (111)** que son unas plantas que se camuflan en el entorno, Rangdas, Reyes Bégimos, **Svarogs (112), Flanes Guindillones (113)**, Munchkins, e Ídolos Munchkin. Mientras acabas con todos estos enemigos explorando el mapeado encontrarás los siguientes ítems en cofres: 9 colas demoníacas, un amuleto defensor, una milerita, una canica bonita, 8 aceites místicos, una banda rúnica, 1827 guiles, 2 mileritas más y un aro de mitrillo. Avanza por el único camino que no está cortado y llegarás a...

→ CIUDAD PADDRA

En esta zona derruida te enfrentarás con Nelapsis, unos cie´ths voladores. En la plaza hay **un cofre con una rocodrosita (114).** Sube por las escaleras y acaba con los **Taxims (115)**. Enfrente de unas efigies dormidas un cofre con **3 cuernos bestiales (116)**. Al fondo un cofre con paño tempranero. Si mientras avanzas por estas zonas ves que te es imposible eliminar a determinados enemigos tendrás que ganar puntos de cristal para subir a los personajes acabando con los enemigos que sean asequibles para tu equipo. Vuelve a la Estepa y sigue el punto amarillo del mapa.



MONSTRUOS ESTEPA Y MONTES

El salvaje páramo que es el Gran Paals esta lleno de criaturas muy poderosas que patrullan sus campos. Tendrás que haber subido a los personajes al máximo durante los capítulos anteriores. Si estás un poco verde da vueltas por esta zona y reúne puntos de cristal.

FLAN GUINDILLÓN



VITALIDAD: 216000
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 190%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, BIO, AMNESIA, POSTRACIÓN, CORAZA
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA COLORIDA
VULNERABLE: PIRO. INMUNE A AGUA Y ATAQUES FÍSICOS

ESTE SUPER FLAN TIENE MUCHA VITALIDAD así que prepárate para una batalla larga (sobretodo recién llegados a Paals). Tendrás que usar piro con tus 3 fulminadores preferidos sin perder la cadena de aturdimiento. Todo irá más rápido si le pones antiescudo antes de atacarles. Bio irá quitándole un poco de vitalidad con cada turno así que también es una buena opción, sobretodo si son varios a la vez.

MEGISTOTHERIUM



VITALIDAD: 438480
RESISTENCIA A CADENA: 10
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 450%
RESISTENCIA A ESTADOS: FRENO, ANTIESCUDO Y BIO
BOTÍN: COLMILLO MELLADO
BOTÍN RARO: COLMILLO ESPANTOSO
VULNERABLE: PIRO. INMUNE A FRÍO, RESISTE AIRE Y MAGIA 1/2 DE DAÑO

ESTA ESPECIE DE LOBO GIGANTE es bastante dura de roer. Por un lado es vulnerable a piro pero al resistir la mitad de daño mágico aguantará mucho tus envites de fulminadores para subir la barra de aturdimiento. Tiene mucho aguante pero puedes con ella. Si viene acompañada por enemigos débiles acaba con ellos. Si viene con un Rey Bégimo reparte tus ataques entre ambos y deja el Megistotherium para el final.

REY BÉGIMO



VITALIDAD: 487620
RESISTENCIA A CADENA: 60
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 650%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA, FRENO Y BIO
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: UÑA DE COLOSO
VULNERABLE: ABSORBE ELECTRO E INMUNE A AIRE

EL REY BÉGIMO ESTÁ EN LOS PUESTOS MÁS ALTOS de la pirámide alimenticia de la Estepa. Sus ataques son muy poderosos y aunque consigas aturdirle no acabarás con él ya que cuando le queda poca energía se pone a 2 patas y recupera toda su vitalidad de un plumazo obligándonos a empezar desde el principio. Además sus nuevos ataques durante esta forma son aún más poderosos que los primeros.

GORGONOPS



VITALIDAD: 30600
RESISTENCIA A CADENA: 20
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 160%
RESISTENCIA A ESTADOS: FRENO Y BIO
BOTÍN: COLMILLO MELLADO
BOTÍN RARO: COLMILLO ESPANTOSO
VULNERABLE: FRÍO. RESISTE PIRO Y 1/2 DE DAÑO ELECTRO

SON UNA ESPECIE DE LOBOS a los que es muy difícil atacar por sorpresa ya que son muy rápidos. Lo mismo sucede durante las batallas. Realizarán ataques consecutivos que interrumpirán las acciones de nuestros luchadores si no estamos equipados con accesorios que nos protejan contra maldición. Por separado son pan comido, pero en grupo pueden dejar K.O a todos tus combatientes.

ALEJANDRO



VITALIDAD: NINGUNA
RESISTENCIA A CADENA: 85
PUNTO DE ATURDIMIENTO: NINGUNO
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, BIO, FRENO, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: NINGUNO

EL PODEROSO EIDOLÓN DE HOPE reconoce como amo a quien demuestra su capacidad curativa y a quien protege a sus compañeros, 2 de los 3 roles básicos de Hope. Cambia sanador al inicio y ayuda a tus compañeros siempre que lo necesiten. Cuando sus ataques te den un respiro ataca sin piedad para que se decida a unirse a ti. Una vez que conocemos su punto débil la batalla será pan comido.

ADAMANQUELIS





VITALIDAD: 956250
RESISTENCIA A CADENA: 25
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 450%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA Y BIO
BOTÍN: ORO EN POLVO
BOTÍN RARO: HIHIIROKANE
VULNERABLE: FRÍO. ATAQUE FÍSICO Y MÁGICO 1/2 DE DAÑO

ES UNO DE LOS RIVALES MÁS PODEROSOS. Con tan sólo una de sus pisadas es capaz dejar la vitalidad de todo el equipo a 0. También puede dejar nuestros ataques bloqueados con dolor y amnesia, así que necesitarás subir sus atributos si ves que la batalla se te hace imposible. Espera hasta haber terminado la aventura para volver a por él. En ese momento es muy probable que incluso te parezcan un poco "blanditos". Cuando acabes con facilidad con ellos te vendrá muy bien vender los ítems que dejan caer al morir.


117 LOS TÚNELES son una muy buena zona para perderte un rato subiendo de nivel. Hay muchos enemigos duros pero asequibles.



118 ATURDE RÁPIDAMENTE a los mamelucos o de lo contrario puede que acaben con alguno de tus combatientes más débiles.


119


120


121


122


123


124


125


126

GRAN PAALS

→ TÚNELES MA'HABARA

En esta nueva zona te enfrentarás con un buen número de enemigos robóticos y con Cie'th. Acaba con los 3 Hoplitas. **Coge el cofre con hauteclaire (117)**, un arma para light. Acaba con los siguientes, ve por la izquierda y acaba con los 2 Neveros. Sigue despachando a este tipo de enemigos por el camino de la flecha amarilla, entre ellos el nuevo Phalanx. Avanza y verás una escena. Baja por las escaleras, acaba con 4 neveros y **2 mamelucos, un nuevo enemigo (118)**. En el primer conducto de la izquierda hay **4 biosensores (119)**. En el de abajo 4 placas de blindaje chamán. **Acaba con los 2 Mousse (120)**. Por el camino más al fondo coge 4 turbinas Tesla. Ve por el otro camino, coge 2 amuletos de mago y sigue. Te enfrentarás con Hecatónquiro, el eidolón de Vanille. Entra por el túnel, acaba con los enemigos y coge el naipe del frío. Avanza por el puente, ve por el camino de la derecha a por un acelerador de partículas. **En el camino del centro te vas a encontrar con un juggernaut (121)**. Pasa el puente de la izquierda y coge 3 osciladores de cristal. Bajando, junto a las escaleras hay un cofre con 3 superconductores perfectos. Acaba con los Hoplitas, Phalanx y ve hasta el punto amarillo del mapa y examínalo para ver una escena. No subas todavía en Átomo para ir al Lago. Sáltalo y **te enfrentarás con 2 Yaksha (122)**. En la bifurcación ve por la derecha y elimina a 2 Yakshas más. Por las escaleras cogerás una marioneta moguri. Sube y sigue por el puente eliminando a los enemigos hasta otra bifurcación plagada de Strigois, un nuevo enemigo. Ambos caminos te llevan a un cofre con una perovskita. Sigue y acaba con el complicado Vetala y con los **2 Strigoi de más adelante (123)**. Vuelve a la primera bifurcación de esta zona y ve por el camino de la izquierda eliminando a Skatenes, Yakshinis y Mousses hasta enfrentarte con un Mousse Mediano. Acaba con el resto de Mousses de la derecha y coge los 2 cofres, uno con 3 conductores perfectos y otro con una ajorca iridiscente. Ve ahora por la izquierda eliminando a los Yakshas, los Yakshinis y los neveros. En la 1ª puerta de donde salen hay un cofre con 2 pulseras metálicas y en la otra 2 aceleradores de partículas. Sigue eliminando a los pájaros y **llegarás hasta un Tirano (124)**. Vuelve después hasta Átomo y súbete para ir al lago Suyya.

→ LAGO SULYYA

Avanza por el túnel, verás una escena. Coge los 13 botes de fluido curioso de la derecha. Sigue y te enfrentarás a un grupo de Gerobatrachus, unos anfibios vulnerables al fuego, a tierra, a freno y a algia. Lucha con Fang en el grupo para que haga freno, aunque tu mayor baza para esta pelea es sorprenderles y atacar con todo lo que puedas, o usar a un eidolón al salir a la batalla para al menos reducir el numero de enemigos. A la derecha de ellos hay un cofre con 10 botes de fluido extraño y a la izquierda algo que examinar. Hazlo y aparecerá un fal'Cie que creará nuevas plataformas en la zona. Vuelve atrás y en una de las plataformas, a la izquierda del primer cofre te esperan otros dos. La pelea es dura, **2 Temnospóndilos, Gerobatrachus y 2 Orobones (125)**, de 257400 de vitalidad y vulnerables a fuego, rayo, bio y laxus. Usa a Light, Snow y Fang en la formación arte de la guerra (castigador, protector y Obstructor respectivamente) y la victoria será tuya. Baja por el punto azul, acaba con los duros enemigos usando la formación de antes y coge los 2 cofres, una piedra mnar y un naipe del agua. Junto al punto de guardado hay otra plataforma con 2 cofres, una uraninita y un anillo húmedo. Sigue para arriba elimina a los 2 Orobones, y coge el pendiente seco. Salta a la plataforma de la izquierda y acaba con el grupo de Gerobatrachus y Temnospóndilos para coger 6 escamas húmedas. Detrás de los 3 Orobones de enfrente hay 5 escamas ribereñas. Baja y ve hacia la flecha amarilla, acaba con **unos Temnospóndilos solitarios (126)** y con 3 Gerobatrachus y un Orobón. Avanza por el túnel, coge el cofre con 7 escamas abismales. Avanza hacia el punto amarillo, coge el cofre con una lágrima cristalizada y sigue de vuelta a la Estepa de Archylte. La próxima parada: la peligrosa Torre Taejin.

MONSTRUOS TÚNELES Y LAGO

La fauna que puebla los túneles parece muy fiera pero si has subido bien a los personajes a lo largo de la aventura no tendrás problemas. En cambio, los enemigos del Lago Suyya, que parecen inofensivos son bastante más resistentes y agresivos.

NEVERO

VITALIDAD: 35100
RESISTENCIA A CADENA: 10
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 250%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y POSTRACIÓN
BOTÍN: CENIZA DE BOM
BOTÍN RARO: ALMA DE BOM
VULNERABLE: PIRO Y TIERRA. ABSORBE HIELO Y 1/2 DAÑO CON AGUA



LOS NEVEROS SON DE LA FAMILIA DE LOS BOMS. Estos boms ejecutan hechizos de sanación que hace aún más difícil acabar con ellos antes de que hagan kamikaze. El problema no es sobrevivir a la batalla (aunque si te pillan un par de explosiones cerca date por muerto) sino conseguir eliminarlos para poder quedarnos con el botín que nos dan. Usa piro+ según salgas y haz golpes circulares para acabar con el máximo posible

YAKSHA / YAKSHINI

VITALIDAD: 61446 / 58212
RESISTENCIA A CADENA: 60 / 80
PTO. DE ATURDIMIENTO: 280% 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, BIO, ANTIESCUDO, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: HUESO QUEBRADO
BOTÍN RARO: HUESO ANTIGUO
VULNERABLE: AGUA Y TIERRA



LOS YAKSHAS Y LOS YAKSHINIS son unos enemigos muy rápidos. Realizan varios ataques en el mismo turno, así que vigila la salud de tu grupo. Suelen ir juntos ya que los Yakshinis le ponen bravura a los Yakshas con lo que sus ataques físicos serán aún más potentes. Al empezar la batalla acaba primero con los Yakshinis que además son más débiles. Tampoco te vendría mal el hechizo prisa y freno para ellos.

OROBÓN

VITALIDAD: 257400
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 125%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: ESCAMA HÚMEDA
BOTÍN RARO: ESCAMA ABISMAL
VULNERABLE: PIRO Y ELECTRO E INMUNE A AGUA



ES QUIZÁS UNO DE LOS ENEMIGOS MÁS ENGAÑOSOS de todo el juego. Su aspecto nos hace pensar que nos vamos a encontrar con una batalla facilona, pero nada más lejos de la realidad. Si te pilla en el momento del juego en el que aún no tienes buenas habilidades de interferencia lo pasarás realmente mal. Si es así te aconsejamos que uses a los eidolones, seísmo y todo el arsenal del que dispongas para eliminarlos.

MOUSSE

VITALIDAD: 46800
RESISTENCIA A CADENA: 85
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: ANTICORAZA
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA ENIGMÁTICA
VULNERABLE: ELECTRO. RESISTE FRÍO Y ATQ MÁGICO. AGUA 1/2 DE DAÑO.



ESTOS FLANES DE ASPECTO TÉTRICO no hacen grandes ataques que nos vayan a complicar pero no es fácil acabar con ellos con el tiempo necesario para hacer 5 estrellas. Usa castigadores y un inspirador que pueda poner don del rayo a los castigadores y conseguirás acabar con ellos de un plumazo. La batalla se complica si además se unen unos neveros o unos mousse medianos. En ese caso sánate más.

MAMELUCO

VITALIDAD: 39780
RESISTENCIA A CADENA: 30
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODOS
BOTÍN: BUJÍA
BOTÍN RARO: DETECTOR PASIVO
VULNERABLE: TIERRA. RESISTE TODO MENOS ELECTRO



ESTOS ENEMIGOS SON UN PELIGRO cuando vienen en conjunto. Si no consigues aturdirles rápidamente sus ataques pueden acabar con tus compañeros más débiles (Vanille y Hope). Trata de pillarles por sorpresa y lanza luego un seísmo en tus habilidades PT. Eso los dejará aturdidos e incapacitados para atacarnos. Además es que son bastante resistentes. Vienen acompañados con peligrosos neveros kamikazes.

JUGGERNAUT

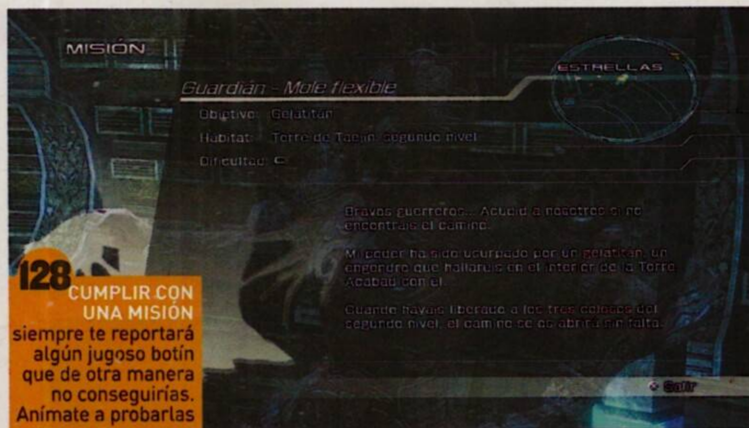
VITALIDAD: 1584000
RESISTENCIA A CADENA: 95
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: TUBO DE CARBONO
BOTÍN RARO: ACELERADOR
VULNERABLE: ATAQUES FÍSICO Y MÁGICO 1/2 DE DAÑO



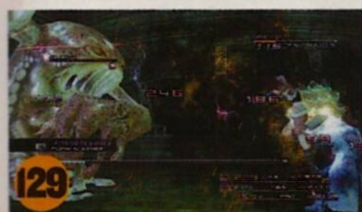
ES UN ROBOT MUY DURO. Trata de atacarle por la espalda para aturdirle. Ten siempre en el grupo a algún sanador y a algún obstructor que le ponga anticoraza, antiescudo y maldición. Tiene mucha vitalidad y si te descuidas, sus constantes ataques de fuego pueden darte más de un disgusto. Merece la pena enfrentarse a ellos por los puntos de cristal que recibimos al eliminarlos pero sobretodo por el objeto raro que deja al caer, el acelerador de partículas, un material que nos será de gran ayuda a la hora de subir de nivel armas y accesorios de todo tipo.



127 LAS MISONES DE LOS COLOSOS son un aperitivo de lo que te espera más adelante. Monstruos muy difíciles y muy lejos de su efigie.



128 CUMPLIR CON UNA MISIÓN siempre te reportará algún jugoso botín que de otra manera no conseguirías. Anímate a probarlas


129


130


131


132


133



134


135


136

TORRE TAEJIN

→ PRIMER NIVEL

Detrás del portal hay un cofre con 12 colmillos mellados. En las cercanías hay duros Magnamamres. A la derecha coge un pendiente aislante y junto a un ascensor uno con 4721 guiles.

→ SEGUNDO NIVEL

Tendrás que completar **la prueba de los colosos (127)** encargándote de las misiones que te piden los 3 colosos del segundo nivel. **Consisten en acabar con otros monstruos (128)**. En la primera sala, acepta la misión de acabar con el Gelatitán. Acaba con los 3 Chatrias de tu lado. Sube por las escaleras, elimina al Magnamamr y **baja a la siguiente sala a por el Gelatitán (129)**. No te confíes. Como botín recibirás una faja temporal. Ve a la habitación del tercer coloso, **donde te espera el Espartano (130)** de la siguiente misión que aceptaste en la sala del Gelatitán. Le protegen 2 Crypkia. Recibirás 3 aceleradores de partículas como botín. Luego acepta la última misión y ve a por el Grangach. Recuerda que si en alguna de estas peleas te ves realmente apurado **puedes echar mano de tu eidolón (131)**. Recibirás como botín un brazal de guerra. Ve por donde estaba el fuego que te impedía avanzar y coge las 5 bujías. Entra a luchar con 5 Chatrias, sube y **abre el cofre con Simurgh (132)**, un arma para Hope.

→ TERCER NIVEL

Acaba con 2 Magnamamres y en la siguiente sala con **2 chatrias (133)** examina el coloso para que el ascensor de abajo llegue hasta el cuarto nivel. Coge las 2 pulseras metálicas del cofre y sube.

→ CUARTO NIVEL

Nada mas salir ve hacia detrás a por un anillo ventoso. Entra en la sala cercana y acaba con los Varcolaci, coge las 2 ajorcas iridiscentes y pasando del ascensor (que va al sexto nivel) cogerás 2 canicas bonitas, entra en la puerta cercana, elimina a los Yakshas. El ascensor de esta zona te lleva al quinto nivel.

→ SEXTO NIVEL

Lucha con el Nosferatu, el Cie´th más potente hasta la fecha. En la sala además hay un coloso con una misión. En la sala de al lado hay 3 Chonchones, unos Cie´th murciélago, 2 Varcolacis y un coloso que nos abre el camino. En la habitación del fondo hay un nosferatu, un cofre con sol nocturno, 4 lágrimas de angustia y unas escaleras para bajar.

→ QUINTO NIVEL

Te enfrentarás con **el poderoso Vetala, un rival muy difícil (134)**. Coge la lente libra y sigue hasta el coloso y **un poderoso Tirano (135)**. Acepta la misión y acaba con Penangalán, que esta en el nivel superior y al que acompañan 4 Chonchones. Como botín, un aro de diamante. Ve al quinto piso, acaba con los 2 Yakshinis y los 2 Yakshas, coge el cofre con 9 huesos antiguos cerca del ascensor y acepta la misión del coloso de acabar con el tremendo Mushufushu para obtener 6 semillas de dalia lunar. Ve hasta el coloso en el quinto nivel. Ahora puedes llegar al sexto nivel con el ascensor central. Acaba con los Nosferatu y los Chonchones y coge un anillo de la tierra y 8 lágrimas de remordimiento. Evita a los 3 Nosferatus si no has evolucionado mucho a los personajes ya que es una batalla muy difícil, larga y que no merece mucho la pena en cuestión de objetos o puntos de cristal que puedas recibir. Sube al último nivel y llegarás a...

→ ATALAYA EVADIDA

Encontrarás un cofre con un vapor de éter, que rellena los Puntos de técnica con los que invocas a los eidolones. Como verás esto huele a jefe final. Junto a él, un camino con puntos azules a seguir. Pasa de él por ahora. Verás un cofre con 2 pendientes tericos. Ve al centro de la plaza para que salte la escena de batalla. **Te enfrentarás con el fal´Cie Dahaka (136)** con 2.314.800 de vitalidad (¡y eso que le falta la cola!) y al que los ataques físicos hacen la mitad de daño. Como premio una tetratiara, un valiosísimo accesorio (clásico de anteriores «Final») que pone autotetradefensa (resiste a los 4 estados elementales básicos: fuego, rayo, frío y agua.) A falta del fal´Cie aparecerán monstruos en la plaza. Sube al ascensor raro. Llegarás a Oerba.

MONSTRUOS TORRE TAEJIN

Los monstruos de la Torre de Taejin son muy duros, De hecho hay algunas batallas que deberías obviar (como los 3 Nosferatus) si no has estado subiendo a los personajes por tu cuenta en otros capítulos. Verás que los enemigos de misiones son muy duros.

GELATITÁN



VITALIDAD: 679140
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: FRENO, POSTRACIÓN Y ANTIESCUDO
BOTÍN: GELATINA TURBIA
BOTÍN RARO: GELATINA ENIGMÁTICA
VULNERABLE: ELECTRO Y 1/2 DE DAÑO FÍSICO

ESTE PODEROSO FLAN lanza hechizos muy poderosos de agua. Además te hechizará con freno y aquiles para interrumpir tus acciones. Light, Hope y Sazh hacen un buen equipo contra él. Empieza con Sazh y Hope de inspiradores y cuando estés con mejoras como "don del rayo" lánzate a por él con 2 fulminadores y un castigador. Usa dos sanadores cuando lo necesites y sigue la misma estrategia hasta acabar con él.

MUSHUFUSHU



VITALIDAD: 121275
RESISTENCIA A CADENA: 20
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 185%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODO
BOTÍN: COLA CAÍDA
BOTÍN RARO: COLA ESPINOSA
VULNERABLE: RESISTE A AIRE E INMUNE A TIERRA

ESTE INSECTO SUCCIONADOR absorbe los ataques elementales. Está en esa misma sala acompañado de 2 Yakshini. Necesitarás prisa para estar tranquilo y freno así que empieza la batalla con galima. Acaba primero con los Yakshinis que usan bravura y ve luego a por el Mushufushu. Usa ataques mágicos con fulminadores hasta que lo aturdas y luego pasa a los ataques físicos. Es facilón.

VETALA



VITALIDAD: 480299
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODO MENOS ANTICORAZA
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LAG. REMORDIMIENTO
VULNERABLE: INMUNE A TIERRA Y RESISTE DAÑO MÁGICO

ESTE ENEMIGO PUEDE LLEGAR A PONERTE DE LOS NERVIOS ya que es inmune a ataques físicos mientras lleva la barrera puesta. Aturdirle te costará de lo lindo pero es que además no te dará tiempo a acabar con él de una sola vez mientras lo esté, y tendrás que repetir la jugada. No olvides sanarte cuando realice sus ataques mágicos. Lo ideal es aturdirle de primeras atacándole por sorpresa y repetirlo 1 sola vez.

CHATRIAS



VITALIDAD: 36221
RESISTENCIA A CADENA: 40
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 145%
RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS MENOS MUERTE
BOTÍN: BUJÍA
BOTÍN RARO: COJINTE AXIAL
VULNERABLE: RESISTENTE A TODO MENOS A AGUA

REALIZAN ATAQUES FÍSICOS MUY PODEROSOS y además son muy muy resistentes. Su punto débil es que son muy lentos por lo que puedes intentar atacar por sorpresa antes de la batalla para tenerlos casi aturdidos. Si no lo consigues te desesperará ver que apenas le quitaras energía de este modo. Cuando se juntan más de 3 empiezan a ser un problema que te obligará a sanarte y a andarte con ojo.

GRANGACH



VITALIDAD: 242550
RESISTENCIA A CADENA: 85
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODO
BOTÍN: CAPARAZÓN ROTO
BOTÍN RARO: CARCASA ORGÁNICA
VULNERABLE: RESISTE CASI TODO Y ES INMUNE A LOS ATAQUES FÍSICOS

AL IGUAL QUE MUCHOS ENEMIGOS DE ESTA ZONA tu mayor baza para conseguir las 5 estrellas y no desesperar en la batalla es atacarle por sorpresa. De otro modo te será bastante difícil subir la barra de aturdimiento. Cuando lo consigas dale con todo lo que tengas (castigadores sobretodo y algún fulminador) y aguantará muy poco. El problema es cuando le rodean enemigos que te impiden sorprenderle.

FAL´CIE DAHAKA



VITALIDAD: 2314800
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 320%
RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS MENOS ANTICORAZA
BOTÍN: TETRATIARA
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ATAQUES FÍSICO 1/2 DE DAÑO



USA AQUILES PARA BAJAR SU RESISTENCIA ELEMENTAL.
Su ataque verbo impuro y el resplandor del averno acabará con 2 o los 3 luchadores si no tienes en ese momento escudo. Además empezará una serie de poderosos ataques elementales que te lo pondrán aún más difícil. Si sobrevives sánate o usa un eidolón (cuando vuelvan estarán resucitados todos y con la energía completa). Hay que evitar llegar aquí así que ponte prisa y a él anticoraza. Ponte 2 ó 3 fulminadores si puedes y una vez aturdido machácale con castigadores.


137 **NOSFERATUS CAMPAN** a sus anchas por este páramo abandonado. No te fíes de su torpeza y estáte atento..


138 **LOS VETALAS** no dudarán ni un segundo en usar el hechizo barrera en cuanto vayas a atacarles. Aturdelos con magias.


139


140


141


142


143


144


145


146

OERBA

→ DESIERTO ALBO

Estás llegando a la ciudad donde vivía Vanille antes de ser convertida en lu´Cie. Sigue por el único camino posible. **Te enfrentarás con un Nosferatu (137)**. Más adelante con un Taxim, como un nosferatu pero con 237600 de vitalidad. Luego otro Taxim más. Llegarás a una zona con varios enemigos: 1 Nosferatu, 1 Taxim y 1 Nosferatu juntos (acaba 1º con el Taxim). Coge el cofre con perovskita en el camino de la izquierda y elimina al Varcolaci y al Nosferatu. A la izquierda hay una efigie con la misión de derrotar al Gerobatrachus. Acéptala si quieres pues es muy fácil. Baja por la rampa y saltará una escena. Ve por las escaleras de la derecha y **acaba con el poderoso Vetala (138)**. Baja y en la plaza lucha con 2 Chochones (los murciélagos) y 4 larvas, un nuevo enemigo, bastante torpe. En la casa de enfrente tienes otro Vetala y más arriba una habitación con varios objetos que examinar, entre ellos **Bhakti, un pequeño robot de Vanille (139)**. Abrirá una misión, reparar a Bhakti juntando las 5 piezas que hay en Oerba. **La primera pieza está en la plaza, en una especie de moto (140)**. La segunda está en el edificio de atrás donde había un Vetala. Baja por la rampa del fondo junto al edficio grande, hay un cofre con un eje celestial, un arma para Vanille y 2 larvas y 1 Nosferatu que lo custodian. Baja por la rampa y acaba con el Nosferatu, te dará una de las piezas para reparar a Bhakti. Sube por las escaleras y a la izquierda encontrarás un cofre con una lente libra. A continuación **tendrás que enfrentarte con diez Gerobatrachus (141)** entre los que se encuentra el objetivo de la misión de la efigie del principio. Haz que Fang les hechice con Algia. Acaba con la pandilla y recibirás unos guantes de Goliath. Ve hacia la casa por las escaleras de la derecha. Dentro encontrarás **dos Chonchones y un Vetala (142)**, además de otra pieza de Bhakti. Sube por las escaleras a la azotea y **abre los dos cofres (143)**, uno con pléyades (un arma para Sazh con 40 de ataque físico) y otro con una marioneta moguri. Sal del edificio y encontrarás 3 larvas y un Nosferatu. Dentro de la casa 3 Taxims. Sube más escaleras hasta la azotea. Junto a los vagones verás un cofre con un pendiente fresco y cerca de unos escombros la última pieza de Bhakti. **Vuelve donde lo encontraste para repararlo (144)**. Mira la escena y prepárate para el botín: 10 frascos de vapor evasivo, 2 reactores ultracompactos, una pepita de oro, 5 frascos de perfume y 3 lingontes de platino. ¡Una fortuna!. Habla con Bhakti varias veces porque te dará muchos consejos y pistas. Ahora vuelve hasta donde encontraste la última pieza y sigue por las vías del tren para enfrentarte a 2 Larvas y 2 Varcolaci. Más adelante encontrarás un Vetala custodiando un cofre con una lanza de Nimrod, un arma para Fang. Sigue por las vías y acaba primero con 2 Varcolaci y después con 3 Larvas y un Nosferatu. Coge el vapor de éter y **saltará una escena (146)**. Te espera otro durísimo combate contra Baldanders. Puede que este rival sea demasiado fuerte para ti. Es una señal de que debes seguir subiendo de nivel antes de seguir al capítulo siguiente. Cuando acabes con él sube a la nave hacia Edén.



MONSTRUOS DE OERBA

El pueblo en el que vivía Vanille y al parecer también Fang ha pasado de ser un lugar lleno de flores, vida y felicidad (según palabras de la propia Vanille) a convertirse en el sitio más rotundamente muerto de todo Paals. No encontrarás rastro de vida, ni siquiera animal. Se ha convertido en la morada de todos los Cie´th que han quedado vagando por nuestro mundo. Las mezclas de Nosferatus y taxim o Vetalas son mortales.

LARVAS



VITALIDAD: 34175
RESISTENCIA A CADENA: 10
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 260%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE Y POSTRACIÓN
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LAG. REMORDIMIENTO
VULNERABLE: TODOS LOS ELEMENTOS

LAS LARVAS SON COMO PEQUEÑOS CIE´TH. Parecen brazos que se arrastran. Las larvas lanzan ataques mágicos a mansalva, así que usa nébula para imposibilitárselo y atácale con magias con tus fulminadores. Tienes que hacer la batalla muy rápida. Empieza poniéndote prisa con un inspirador (Sazh lo hará) y atacando, y pasa rápidamente a aquelarre para arrasar la zona. Es un todo o nada.

VARCOLACI



VITALIDAD: 40425
RESISTENCIA A CADENA: 60
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 180%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODOS
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LÁGRIMA DE ANGUSTIA
VULNERABLE: ATAQUES MÁGICOS

LOS VARCOLACIS son unos Cie´th voladores que pueden llegar a incordiar mucho durante las batallas. Incluso a estas alturas serán capaces de esquivar algunos de tus ataques físicos. Si vienen acompañados de otros enemigos (generalmente Nosferatus) acaba con ellos antes de que te puedan causar más problemas. No es fácil aturdirles ya que al fallar golpes perdemos la cadena.

TAXIM



VITALIDAD: 237600
RESISTENCIA A CADENA: 75
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 125%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE POSTRACIÓN ANTICORAZA
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LAG. REMORDIMIENTO
VULNERABLE: TODOS LOS ELEMENTOS

LOS TAXIM SON COMO EL HERMANO PEQUEÑO DEL NOSFERATU. Tienen características muy similares. Son torpes pero fuertes y también muy resistentes. Suelen ir en parejas y muchas veces apoyan en el combate a los Nosferatus haciendo un tándem bastante complicado. Aún así no te dejes amedrentar y lánzales todo tipo de magias elementales para aturdirles y pasa luego a ataques físicos.

NOSFERATU



VITALIDAD: 349272
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 255%
RESISTENCIA A ESTADOS: BIO, DOLOR, AMNESIA, MUERTE
BOTÍN: LÁGRIMA CRISTALIZADA
BOTÍN RARO: LÁGRIMA DE ANGUSTIA
VULNERABLE: TODOS LOS ELEMENTO. ATQ. FÍSICO 1/2 DE DAÑO

JUNTO CON EL SACRIFICIO ES EL CIE´TH MÁS TEMIBLE. Dependiendo de las circunstancias en las que te enfrentes a ellos puedes llegar a pasarlo mal, como sucede con el Vetala. Olvídate de atacarle con tus castigadores ya que le hace la mitad de daño. Ponte en formación de aquelarre y conseguirás aturdirle. El problema viene cuando te enfrentas a 2 ó 3 a la vez. Te pueden dejar K.O fácilmente.

BALDANDERS

VITALIDAD: 3307500
RESISTENCIA A CADENA: 60
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: CASI TODO MENOS ANTIESCUDO Y ANTICORAZA
BOTÍN: EFIGIE DE LA DIOSA
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: 1/2 DE DAÑO LOS ATAQUES ELEMENTALES







BALDANDERS USARÁ VENENO, laxus y óminus. Ten cuidado cuando te ataque con la carcajada de Tánatos. Ahora mismo somos demasiado débiles así que la solución es seguir una táctica conservadora. Pon a los tres sanadores en el equipo y con mucha calma ve atacando poco a poco con fulminadores mientras pones anticoraza. Cuando lo hayas aturdido, sánate y luego dále con todo. Cuando el porcentaje de aturdimiento este alto cambia a Light a castigadora y atízale de pleno. Acabarás con él. Como recompensa te darán el accesorio efigie de la diosa, se expandirá el cristarium y verás una escena. Sube a bordo del barco que deja Baldanders rumbo al Edén.


147 ENTRADA TRIUNFAL de los protagonistas en Edén a lomos de sus eidolones y arrasando con todo lo que pillan.


148 ES BUENA IDEA gastar unos cuantos materiales en subir el arma de este cofre, Lionheart. Merece mucho la pena.


149


150


151


152


153


154


155


156

CAPÍTULO 12 EDÉN

→ CIRCUITO G.P.

Los enemigos de este capítulo y los del siguiente son muy, muy duros, así que te recomendamos que le eches unas cuantas horas en Paals para subirles todo lo que puedas en el Cristarium. Si no lo haces, muchas batallas se eternizarán y algunas no podrás ni terminarlas

Después de la espectacular escena **te enfrentarás subido a lomos de Odín a un nuevo enemigo, Anavapta (147).** Los monstruos de Paals están invadiendo el Edén a través de portales dimensionales. Después de la escena se abrirá una nueva tienda, el laboratorio del Sanctum. Avanza, acaba con 5 sencillos Varcolacis y **coge Lionheart, un arma para Light (148).**

En la plaza, acaba con el Coracero Mecánico. Ve a la derecha para coger 9240 guiles. En el punto amarillo del mapa verás una escena. En la siguiente zona te enfrentarás con soldados del Sanctum, con Fusileros, Antidisturbios y Defensores del Sanctum. Sigue a por el **Huargo Vajra (149).** Acaba con otro Coracero y 2 Escoltas del Sanctum. Activa las cápsulas de la izquierda para continuar. Acaba con el Rey Bégimo y sigue hasta...

→ LA AUTOPISTA

Lucharás contra **Orobones (150),** Reyes Bégimos. Más adelante encontraras Rebelde, un arma para Snow. **Acaba con la dura Anfisbena (151),** con Huargos Vajra y Fusileros. Acaba con el Bégimo Cero. En el cofre hay un arma para Hope. Sigue por el punto azul. Te enfrentarás a El Piasa, una bestia robótica que te pondrá en serios aprietos. Avanza por los puntos azules y baja por el ascensor.

→ ZONA COMERCIAL LAMÚ

Te enfrentarás con **un durísimo Adamanquelis (152).** Coge una Lanza de Castigo, un arma para Fang. Sigue y acaba con los 4 fusileros. Luego lucharás con un Humbaba. En esta zona, acaba con los Humbabas, los Antidisturbios, los Defensores, los Fusileros, Varcolacis, Bégimos Cero y **coge un cofre con 5 Conductores Perfectos (153).** Pasa por la puerta y sigue avanzando hasta llegar al...

→ PARQUE SIRENA

En esta nueva zona lucharás con Escoltas, Defensores, Nosferatus, Huargos Vajra, Sveliens, Orobones y Valquirias. Sigue por las escaleras y te toparás con 2 Valquirias del Sanctum. En el cofre de la plaza tienes 6 aceleradores de partículas. Ve por el centro a por una Lente Libra. En la siguiente plaza, a la derecha, coge 2 anillo píricos

Sigue adelante y lánzate a por el Espartano. Bordea la plaza, sube por las escaleras de la izquierda y coge la Medalla Triunfal. Sigue hacia el punto amarillo. A la izquierda del punto de guardado hay un cofre con Antares, un arma de Sazh con 12, 18 y bonificación en cadena. Acaba con los Humbabas y **los Juggernauts de la zona (154),** sube las escaleras y saltará una escena. A la izquierda del punto de guardado hay ún Adamantaimai (imposible por ahora). Sigue hacia el punto amarillo. Acaba con los Maestros Pirotécnicos y llegarás hasta 2 cofres, el de la derecha tiene un chocobo de peluche. El otro son 6 aceleradores de partículas. **Si quires coger los dos, debes acabar con Adamantaimai (155).** Coge las **12 Pezuñas de Fauno (156)** y otras 17 que hay enfrente.

Pasa el punto de guardado y coge el cofre con Mistilteinn, un arma para Vanille. Verás una escena. Acaba con el Espartano y el Juggernaut, con 3 Defensores, 3 Valquirias y un Defensor. Subiendo por las escaleras hay un cofre con unos Mitones de Poder. Baja por las escaleras centrales a la caza de Cie´th. Primero lucharás con 2 Sacrificios. Acaba con unos cuantos más y con un Svelien para coger un cofre con un Vapor de Éter.

Lucharás contra el jefe final del capítulo, una nueva versión de El Piasa, con 3, 570. 000 puntos de vitalidad. Después de unos cuantos aturdimientos habrás acabado con él y te dará como recompensa un Lazo Real y una nueva tienda, Brebajes Edén, que vende Vapores y Lentes Libra (muy útil). Contempla la escena y activa el ascensor para subir por la torre central.

MONSTRUOS DEL EDÉN

En el Edén lucharás contra los enemigos más poderosos (sin contar con los monstruos salvajes) de todo el juego. Son "la creme de la creme" del Sanctum. Te conviene tener a tus personajes bien desarrollados para albergar alguna posibilidad en este capítulo.

CORACERO MECÁNICO



VITALIDAD: 264000
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, BIO Y POSTRACIÓN
BOTÍN: CONDENSADOR
BOTÍN RARO: BLINDAJE CHOBHAM
VULNERABLE: ELECTRO Y ATAQUES FÍSICOS 1/2 DE DAÑO

EL CORACERO ES UN ROBOT DE ATAQUES MUY RÁPIDOS. Cuando se centra en uno de tus combatientes hay muchas posibilidades de que lo deje K.O. La clave está en lanzarle Ominus (es decir, maldición), con lo que interrumpes mas fácilmente sus acciones y no hace tantos ataques por turno. Los ataques físicos le hacen la mitad de daño. Usa fulminadores para aturdirle, y luego castigadores para rematarle.

VALQUIRIAS



VITALIDAD: 132000
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 130%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CHIP DE CRÉDITO
BOTÍN RARO: PERFUME
VULNERABLE: NINGUNO

ESTAS ENTRENADAS GUERRERAS se pondrán Bravura para que sus ataques físicos sean más potentes. Como si fuera uno de nuestros luchadores, puede llegar a darte 4 golpes por cada turno, por lo que si no tienes a los personajes más débiles con la energía a tope puede que acabe con ellos. El objeto raro que dejan justifica por sí solo la molestia de pelear con ellas, ya que se vende a muy buen precio en las tiendas.

SACRIFICIO



VITALIDAD: 452000
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300%
RESISTENCIA A ESTADOS: MUERTE Y POSTRACIÓN
BOTÍN: PERFUME
BOTÍN RARO: HIHIIROKANE
VULNERABLE: ATAQUES FÍSICOS 1/2 DE DAÑO

ESTOS CIE´TH SON DE LOS MÁS PODEROSOS que te vas a encontrar. Tienen la mala costumbre de lanzar Necro, que causa la posible muerte instantánea de alguno de tus combatientes. Además atacan con Anatema, una mezcla de todos los elementos mágicos a la vez. Ponte Prisa con Sazh o Hop,e cambia a 3 fulminadores si puedes y cuando lo aturdas, cambia a castigadores para acabar con ellos.

HUMBABA



VITALIDAD: 1320000
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 700%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: UÑA SUCIA
BOTÍN RARO: PEZUÑA DE FAUNO
VULNERABLE: PIRO, INMUNE A AGUA Y RESISTE 1/2 A FRÍO

ÁTACALE POR SORPRESA y será pan comido. Si le acompañan otros enemigos (generalmente soldados), acaba con ellos primero y ve luego a por el Humbaba, que estará a dos patas, por lo que será mucho más resistente. Sus ataques en este estado son devastadores, incluso para personajes bastante crecliditos. Es básico que le pongas anticoraza y antiescudo para poder acabar en el tiempo base.

SVELIEN



VITALIDAD: 924000
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: BIOSENSOR
BOTÍN RARO: BOBINA MOEBIUS
VULNERABLE: NINGUNO

ESTA ESPECIE DE HONGO, que nos recuerda a los Molbol clásicos de la saga, cambia su punto débil durante la batalla. Para saber cuál es, hazle libra y cada vez que pulses R1 (RB en 360) te pondrás al tanto del nuevo elemento. Si le pillas por la espalda la victoria será tuya. La cosa se pondrá más cruda si no lo haces, ya que con tus ataques mágicos puedes llegar a recuperar su energía al cambiar su punto débil.

EL PIASA



VITALIDAD: 357000
RESISTENCIA A CADENA: 70
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: TODOS
BOTÍN: LAZO REAL
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: 1/2 DE DAÑO TODOS LOS ATAQUES ELEMENTALES

ESTE PIASA ES UN ENEMIGO MUY DURO. Su ataque Haz de Muones golpeará a todo el grupo salvajemente. Cúrate cuando sea necesario (es decir muchísimas veces). Cada vez que le aturdas para darle un repaso te lo devolverá con Represalia, un constante ataque que te matará con muchas probabilidades si no estás con 3 sanadores a tope en ese momento. El equipo ideal para la batalla es Ligh, Vanille y Hope (los 3 sanadores que son fulminadores). Te permiten curar mientras ofrecen un muy respetable poder ofensivo.


157 SACRIFICIOS. Están en lo más alto de la evolución Cie´th. Cuidado con sus ataques de Anatema. Sana a tus compañeros.



158 DESDE ESTE PORTAL puedes volver a Paals para acabar los asuntos pendientes que hayas dejado, como misiones, cofres...


159


160


161


162


163


164


165


166

CAPÍTULO 13 CUNA DEL HUÉRFANO

→ TRONO CONSAGRADO

Avanza hasta el punto de guardado y **acaba con los Sacrificios (157).** Se abrirán varios portales en la zona. **Uno es para regresar a Gran Paals (158)** y otro para volver a Edén. Baja las escaleras y baja por los puntos azules. Elimina al nuevo enemigo, la Turboáguila, una moto de 282500 de vitalidad. Acaba con otra más y coge la Lente Libra. **Ve por los puntos azules (159)** hasta un nuevo enemigo que custodia **2 cofres (160),** una Corona de Beato y una milerita, **el Cañón de Ferdinand (161).** Ve hasta el punto amarillo. El extraño ser creará nuevos caminos. Sube a la plataforma que no va al punto amarillo. Ve a la derecha hasta que llegues a **un cofre con 4 sobrealimentadores (162).** En el otro camino, acaba con una moto para coger 4 conductores perfectos y 5 turbohélices. Más tarde te enfrentarás con otro Cañón de Ferdinand. Tras él hay un cofre con 2 aceleradores de partículas. Subiendo por la rampa de la derecha hay una Uraninita. Vuelve por la plataforma elevadora y a tu derecha recoge las 20 Escamas Inversas.

Sigue y te enfrentarás con un nuevo enemigo, el Dagón, con 203400 de vitalidad. Cuando son 3 es muy peliagudo, ya que con su ataque Atropello cortan la cadena de aturdimiento que les estés haciendo. Para crear cadenas más resistentes usa al menos a un castigador.

A la izquierda hay una rampa, elimina a los 2 Sacrificios y coge los 2 Vapores Égida. Ve por la rampa a por un anillo ventoso. **Arriba a la izquierda hay 9 Lágrimas de Angustia (163).** Ve al punto amarillo, acaba con los 2 Dagones y coge una lanza Chamánica de la derecha. **Examina la criatura (164),** que te creará nuevos caminos. Síguelo, ve por la derecha y baja hasta un cofre con una Tetracorona. Avanza por el nuevo camino. y **acaba con el Pretoriano (165).** Baja por la rampa, salta por el punto azul y **coge los 8 Micelios Negros (166).** Vuelve y salta a la izquierda para coger una Rodocrosita. Coge el cofre del fondo con 6 semillas de Lirio Astral y ve al punto amarillo, la criatura te teletransportará a una batalla con un 2 grandes bestias. Avanza recto por el nuevo camino y elimina al Invencible. Ve por la derecha y lucha con 4 Dagones y 2 Sacrificios.

En la siguiente plataforma acaba con el Cañón de Ferdinand y los 2 Sacrificio. En la próxima te esperan un pretoriano y otro cañón (primero el Pretoriano). En la última hay 2 motos. Ve hasta la criatura del fondo y examínala; te trasladará a una batalla contra Wladislaus. Sube por las rampas, coge los 3000 guiles, y sube más aún para coger 5000 guiles. Más arriba te las verás con un Galimatazo y un Zamarrajo. Avanza hasta la criatura, que te transportará a luchar con Tiamat. La criatura abrirá un nuevo portal; crúzalo.

→ ALA DE LOS SALMOS

Sigue recto hasta un Vapor de Éter. Activa la puerta y, si la cruzas, te enfrentarás al jefe final del juego. Si quieres, aún puedes volver hacia atrás deshaciendo el camino para regresar a Paals y completar todas las misiones, aunque puedes terminar la historia (que como te dijimos te desbloqueará la última expansión del Cristarium, lo que les dará un nuevo accesorio a cada uno).

Si estás preparado vete a por Huérfano, el enemigo final **(mira en la página 50).** De todas formas, si ves que no eres capaz de acabar con él, pero sí puedes con los enemigos de este capítulo, date una vuelta por el trono consagrado para lograr puntos de cristal y subir a los personajes antes de la batalla. Es de los mejores sitios para hacerlo.

Contempla las escenas y... ¡felicidades, has acabado «Final Fantasy XIII»! Ganarás otro trofeo al terminarse las escenas: Promesa de Paz, por abrir el camino a un futuro mejor. Guarda partida. Si la cargas, continuarás con el Cristarium expandido cerca del jefe final. Ahora puedes volver a Paals y afrontar las misiones. Es la mejor manera de completar el juego, ya que te abrirá la ultima etapa del Cristarium. Si te quedas en Paals a terminar todas las misiones no podrás hacerlo, así que completa el juego y luego termina todo lo que hayas dejado atrás. El mes que viene te detallaremos todas las misiones.

MONSTRUOS CUNA DEL HUÉRFANO

En esta zona te enfrentarás con las últimas versiones de muchos de los tipos de enemigos que has ido viendo a lo largo del juego. El soldado definitivo, el último Cie´th, la moto más puntera o el Espartano más poderoso son solo algunos ejemplos.

PRETORIANO



VITALIDAD: 565000
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: NINGUNO
BOTÍN: CHIP DE CRÉDITO
BOTÍN RARO: PEROVSKITA
VULNERABLE: 1/2 DE DAÑO EN TODOS LOS ELEMENTOS

COMO MUCHOS ENEMIGOS DE ESTA ZONA te intentará atacar con Laxus para dejarte fuera de combate hasta el siguiente ataque. No te vendían mal accesorios que te protejan para la postración. En cualquier caso empieza el combate, ponte prisa con Sazh y pégale un buen repaso con 2 castigadores y un fulminador. Pese a que es un enemigo rápido y fuerte no tardará mucho en caer.

INVENCIBLE



VITALIDAD: 1695000
RESISTENCIA A CADENA: 90
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA Y POSTRACIÓN
BOTÍN: TRANSFORMADOR
BOTÍN RARO: CARBURADOR
VULNERABLE: NINGUNO

ES UN ENEMIGO TIPO ESPARTANO. Al poco tiempo de que empieces a atacarle invocará un Sable Volador que cuenta como otro enemigo. Ve primero a por el Sable. Para alzarte con la victoria y conseguir las 5 estrellas es básico que aguantes varios turnos con un inspirador, un castigador y un obstructor para ponerte todas las ventajas y ponerle anticoraza, antiescudo y Bio al Sable Volador y al Invencible.

TURBOÁGUILA



VITALIDAD: 282500
RESISTENCIA A CADENA: 100
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 250%
RESISTENCIA A ESTADOS: MALDICIÓN
BOTÍN: CIRCUITO DIGITAL
BOTÍN RARO: TURBINA TESLA
VULNERABLE: PIRO Y AGUA Y RESISTENTE A ATQ. FÍSICOS Y MÁGICOS

ES RESISTENTE A ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS, así que será fundamental aturdirla. Después de usar Aquiles será vulnerable a todos los elementos. Su ataque Cañón de Plasma tarda en cargarse, pero cuando lo haga verás que es es fulminante. Te adelantamos que no aguantarás dos seguidos, así que lanza freno. Mientras lo recarga será especialmente sensible. Ese es tu momento.

CAÑÓN DE FERDINAND



VITALIDAD: 1017000
RESISTENCIA A CADENA: 80
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 300
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR Y AMNESIA
BOTÍN: SENSOR GIROSCÓPICO
BOTÍN RARO: OSCILADOR CRISTAL
VULNERABLE: 1/2 DAÑO EN PIRO, ELECTRO Y ATQ. FÍSICOS Y MÁGICOS

ESTA MÁQUINA DE MATAR tiene muchísima vitalidad y además nuestros ataques le hacen la mitad de daño. Pero por suerte también tiene un punto débil: es vulnerable a Aquiles. Aún así tiene un par de ataques bastante fuertes, como el Cañón Gatling, que puede dejar fuera de combate a tus luchadores. No te olvides de poner coraza y escudo. Si te sanas acabarás con él pronto y recibirás 5 estrellas.

DAGÓN



VITALIDAD: 203400
RESISTENCIA A CADENA: 60
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 150%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA Y BIO
BOTÍN: COLA CAÍDA
BOTÍN RARO: COLA ESPINOSA
VULNERABLE: ELECTRO

ESTA BESTIA VOLADORA NO LO DUDARÁ NI UN MOMENTO y te lanzará Velo y Laxus para dejarte fuera de combate y poder atacarte a destajo. Es bastante facilón, pero luego te medirás contra 3 de ellos. Aquí la cosa es mas chunga, porque con su Ataque Atropello cortará la cadena de aturdimiento que les estás haciendo, además de interrumpir tus acciones. Utiliza al menos un castigador para lograr tu objetivo.

ZAMARRAJO





VITALIDAD: 254250
RESISTENCIA A CADENA: 50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 200%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, ANTICORAZA, AMNESIA Y MUERTE
BOTÍN: DALIA LUNAR
BOTÍN RARO: LIRIO ASTRAL
VULNERABLE: TODOS LOS ELEMENTOS 1/2 DE DAÑO E INMUNE A ATAQUES FÍSICOS

EL ZAMARRAJO ES UN ENTE DEL BOSQUE. Es vulnerable a antiescudo y Aquiles, pero inmune a los ataques físicos. El Galimatazo que le acompaña, de 678000, es vulnerable a todos los elementos. Ve primero a por este. Se sanarán entre ellos. Céntrate en el que es más fácil de aturdir: el Galimatazo, el mas grandote. Es básico que con este tipo de enemigos de este capítulo aproveches al máximo las habilidades anticoraza y antiescudo, ya que son muy resistentes y te costará mucho trabajo bajarles la energía de otro modo.

COMBATE FINAL

El enemigo final del juego sufrirá tres transformaciones durante la batalla. Cada una tiene nuevos ataques que te pondrán las cosas muy difíciles. Echa un vistazo a la estrategia que debes seguir y además conseguirás el trofeo por derrotarle con 5 estrellas.

HUÉRFANO

VITALIDAD: 6780000 / 3390000
RESISTENCIA A CADENA: 70/50
PUNTO DE ATURDIMIENTO: 400% 500%
RESISTENCIA A ESTADOS: DOLOR, AMNESIA, POSTRACIÓN Y MUERTE, + BIO EN LA 2ª FORMA
BOTÍN: NINGUNO
BOTÍN RARO: NINGUNO
VULNERABLE: ATAQUES FÍSICOS Y MÁGICOS 1/2 DE DAÑO E INMUNE A AMBOS EN SU 2ª FORMA

SUS PODEROSO ATAQUE ARTEMA te obligará a sanarte. Es muy importante que cuando esté aturdido tenga anticoraza y antiescudo para hacerle daño, si no la batalla se hará larga. El Huérfano tiene todo tipo de ataques. Lanza Necro con bastante frecuencia y también causa todo tipo de estados alterados que te impiden atacar o hacer magias. Luego, la última forma es inmune a los ataques físicos y mágicos, pero no elementales. Usa Necro sobre tu líder. Atúrdele y acaba con él; es la parte más fácil.



ESTE EXTRAÑO ENEMIGO es el responsable de todos las desgracias de los protagonistas, sus amigos, familias y su vecinos del Nido y de Paals. No puede salirse con la suya. ¡A por él!.



EL ATAQUE CASTIGO IMPÍO dejará a tus luchadores prácticamente fuera de combate.



CUANDO TE MATE POR 1ª VEZ (ten por seguro que lo hará) equípate para protegerte de muerte.



LA MEJOR OPCIÓN para la 2ª forma es insistir hasta que le pongas Bio y dejar que muera solo.

FINAL FANTASY® XIII
ファイナルファンタジーXIII

Y el mes que viene...
no te pierdas la segunda parte con:

- TODAS LOS ARMAS
- TODOS LOS ACCESORIOS
- TODAS LAS HABILIDADES
- MISIONES SECUNDARIAS
- SECRETOS
- ¡Y MUCHO MÁS!


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY CONSOLAS